

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX-FAN  
MOCK

# MSX-FAN

毎月ディスクが付録!

1991 NOVEMBER

11

月情報号

980YEN

■NEW

ヒーロー・オブ・ランス

ひよぶよ

キミだけに愛を

ディスクステーション80号

ピンクソックス7

■特別付録  
スーパー付録ディスク

●あーばーみやあどろく縦横両タイプ全面収録

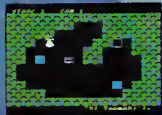
●掲載全フロクラム(33本)●CG

●MSXVIEWのDA●通信ソフト

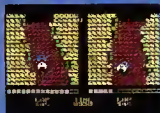
●ディスクにおまけファイルほか●表紙CG●未掲載誌表紙

今月のファンダム!

Marchen



HIQUIRE



激走BATTLE

■秘情報満載

〈ソーサリアン〉

隠された日本縦断車

PSギャルズ桃色図鑑ほか

ゲーム十字軍

■ATTACK

幻影都市

サーク・ガゼルの塔

ついに発表! 新ターボR!!



## TAKERU

[illegible]

伝説のRPG、  
ついにMSXの世界へ…



好評発売中

ソフトベンダーTAKFRII ¥6,800(税込)

詳しいマニュアルがもらえます。

パッケージ版(限定10,000本)好評発売中 ¥8,800(税別)

君はTAKERU CLUBを知っているか!

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加による運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メンバーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUでご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

■サービス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと)

1 TAKERUでの操作がより簡単になります。2 詳細マニュアルがすぐお手元に / 3 ユーザー登録も簡単 4 TAKERUクーポンシステム 5 メンバーの皆様からの投稿、ご意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。6 TA KERUソフト情報・イベント情報が届きます。

## TAKERU CLUBへの入会方法は

TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください。  
入会費500円/年会費500円

◀これがTAKERU CLUB CARDだ、/



ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局  
(052)824-2493

東京營業所(03)3274-6916  
大阪營業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。  
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させていただきます。



## FAN SCOOP

新ターボR「FS-A1GT」対応のRPGが早くも登場/  
**幻影都市** 5

## FAN ATTACK

塔の4Fまでのマップ&アイテム攻略第2回  
**サーク・ガゼルの塔** 8

## FAN NEWS

AD&Dヒーロー・オブ・ランス ボードゲームから生まれたRPG 106  
ぶよぶよ へんてこりんな名前のアクションパズルぶよ/ 108  
キミだけに愛を...ひさびさの古典派美少女AVGだからね♡ 109

DMfan ディスクステーション30号 ピンクソックス7 110

## PROGRAM

**ファンダム** 32

1画面5本+N画面2本+10画面4本+FP部門1本

**ファンダムスクラム** 46

**スーパービギナース講座** 48

**アルゴリズム甲子園** 50

**マシン語の気持ち** 51

**BASICピクニック** 28

アナログ時計の作り方

**第5回MSX・FANプロコン読者審査員応募要項** 44

**FM音楽館** 72

ゲームミュージック1曲+一般曲2本+オリジナル3曲

**AVフォーラム** 104

今月のお題「私の好きなもの」ほか

**ゲーム十字軍** 16

のぞき穴「ソーサリアンほか」歴史の散歩道「信長の野望・武将風雲録(薩摩の国の島津くん日本縦断戦記発表)」/桃色図鑑「ピンクソックス

情報 おもちゃ箱 **FFB** 22

新ターボR「FS-A1GT」、夏のMSXイベント情報報告ほか

**GM&V** 25

最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

**ほほ梅麿のCGコンテスト** 100

イラスト部門でついに恐竜のタマゴが出たておじゃる

**パソ通天国** 89

ネットの夜は話題のソフトで盛り上がる

## INFORMATION

**ON SALE** 113

**COMING SOON** 114

伊忍道/ポッキー2/エルほか、新作ゲーム情報

**MSX新作発売予定表** 9月19日現在の情報 117

**今月のいしょーくー情報** 112

**FAN CLIP** ゲーム業界のベレストロイカ、ライトスタッフ 122

**投稿応募要項** 79

**読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント 27

## 特別企画

**MSX版『ソーサリアン』発売記念!**

**オリジナル・シナリオ・コンテスト** 94

**コンテスト用応募用紙(前編)** 76

## 特別付録

**スーパー付録ディスク#2**

〈オールディーズ〉『あーばーみゃあどっく』縦と横スクロールの2タイプ

〈レギュラー〉ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/  
AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字  
軍/あてましょQ/オマケ/B:

**スーパー付録ディスクの使い方** 118

### ●スペック表の見方

#### Mファンソフト

☎03-3431-1627

**1月23日発売予定**

媒 体	ROM × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、ROMはディスク、ROMはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1/MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはROMと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

⑨備考欄。

### ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。



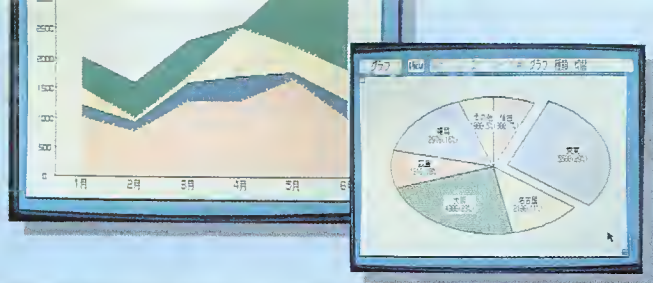
### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日を含め、月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいつさいお答えしていません。

☎03-3431-1627



**MSX** MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュ・カルク]

# ViewCALC

新発売

MSX turbo R専用  
**MSX turbo R**  
価格14,800円  
(送料1,000円)

## MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに  
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア  
「ViewCALC」新登場。  
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、  
グラフ機能をフルに活用した  
シミュレーションも可能です。

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

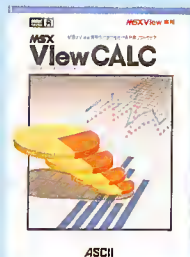
■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)  
／マニュアル一式

必要

\*本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

\*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。



あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムーズになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠／日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザプログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル

\*注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス  
MSXView[エムエックス・ビュ]

## MSXView

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ／マニュアル一式

好評発売中

MSX turbo R専用  
**MSX turbo R**

価格 9,800円  
(送料1,000円)





FAN SCOOP

待望のターボR専用ゲームの登場なのだ!

# ILLUSION CITY 幻影都市



イリュージョン・シティ

「サーク」シリーズでおなじみのマイクロキャビンから、ついにターボR専用のRPGが発売される。その名も「幻影都市」。今回はその気になる中身を徹底解剖するぞ。

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

11月下旬発売予定

媒体	
対応機種	
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

※MIDI音源に対応

## 幻影都市に何かがおこる...

中国返還まもない香港で、その物語は始まった……。

謎の天変地異に襲われ、一夜にして崩壊してしまった香港。原因もわからず、突然と都市機能が停止してしまった。

そこに民間の国際情報企業集団「SIVA」が誕生した。SIVAは中国政府から調査という名目で香港崩壊の調査活動を請け負い、数か月後に「障害」はすべて排除したとの報告を行うが、まだ、障害の影響がある地域が残されたままだった。

その後SIVAは、香港の都市機能の回復を条件に新生香港の自治権を獲得した。

20年後、いまだに障害が残っている下層区域と、そこから隔離され安全な上層区域とに身分制度をもうけ、身分によって暮らす区域の管理がされていた。

その下層区域にある居住区のひとつダウントウンで、対魔掃討業のダイバーを営む主人公「天人(ティエンレン)」。天人と兄妹同然に育てられた「美紅(メイファン)」。彼らは、「魔天教」と

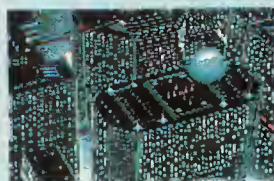
と呼ばれる宗教団体に誘拐された少女をさがしていた。

この少女には双子の妹がいて、この妹からの依頼を受けて、天人たちは事件を追っているのだ。

この魔天教の者たちの目的は何か? 今わかっていることは、双子の少女の1人が誘拐されてから、この街が恐怖につつまれたことだけだ……。

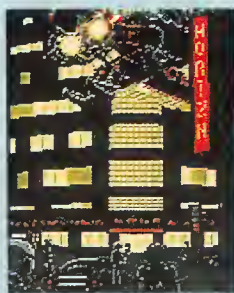
### オープニングにも期待大!

オープニングのビジュアルシーンが美しい。下の写真を見てもうえばわかるように、隅々までしっかりと描きこんでいる。いかにも手間がかかっているという感じだ。完成までにはもう

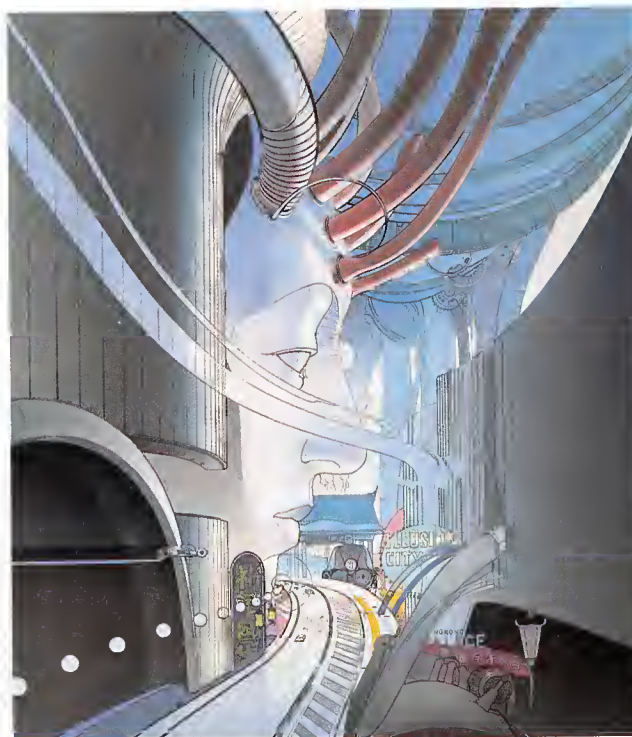


夜の高层ビルの明かりが、とても美しい。まるで写真を見ているようだ

少し時間がかかりそうだけど、きっとすばらしい出来になりそうな予感がするぞ!



空中に浮かんでいるのはなんだろう? 未来の乗りもののような気がするけど



これが幻影都市のイメージイラストだ。ここで、様々な人間模様が展開されていく



# 新しいシステムが採用されたぞ！

今まで「サーク」シリーズの新作ごとにバージョンアップされてきた「VRシステム」が「幻影都市」ではさらにバージョンアップして、「VRシステムVer. 2.5」になった。このシステムは、

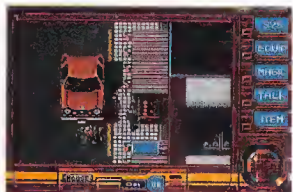
高さや重ね合わせの処理をするためのものだが、今回のバージョンアップにより、3重スクロールの背景を実現しているのだ。VRシステムの威力には驚きなのだ。

## キャラクタの移動方法

キーボードやパッドでの操作が普通だが、このゲームではコマンドの選択からキャラクタの移動までマウスでの操作を実現している。

この、マウスでのキャラクタの移動方法がとってもかんたん。カーソルを移動したい方向に持っていきクリックするだけでキャラクタが歩いていくくれる。まったく違和感のない快適な操作環境を実現しているぞ。もち

ろんこれまでとおなじようにキーボードからの操作もできるので、マウスを持っていなくても安心だ。



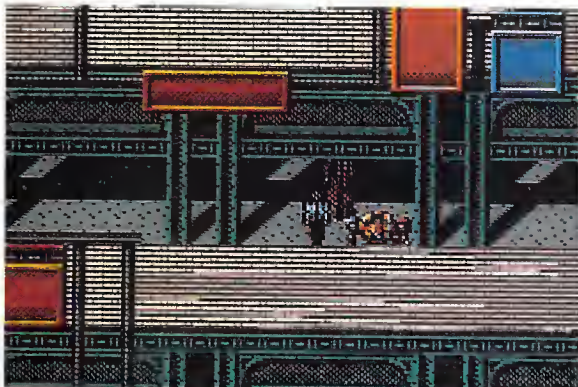
④まだ開発中の画面だけど、補助操作画面の下中央にある「MOUSE」の文字に注目！

## 多重スクロール

どんなものかかんたんに説明すると、遠くにある物体と近くにある物体が実際の視覚とおなじように、距離に応じて遠景はゆっくり、中景は比較的速く、近景はもっとも速く、という具合に、別々のスピードでスクロールしていくというもので、こ

れによって臨場感や画面の奥行き感が表現されているのだ。

「幻影都市」でも、3つの物体が別々のスピードでスクロールするような3重のスクロールが取り入れられていて、今まで以上に臨場感のあるグラフィックが楽しめるぞ。



⑤この画面だと、手前と奥の建物とまんなかの右のほうにある看板のようものが別々にスクロールするのだ。

## MIDI音源にも対応するぞ！

30曲以上のBGMが「FS-A1GT」のMIDIに対応している。他に、音源としてローランド製の「CM-32L」、「MT-32」が必要。MIDI端子のない「FS-A1ST」には残念ながら対応していないけど、FM音源でも聞きごたえはバッチリ！



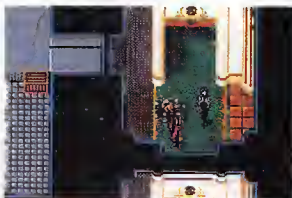
⑥MIDI音源で聞くBGMは、迫力大ぜっ！

## カットイン方式

ちょっと聞きなれないこの方式。どんなシステムかという、ゲーム中の主人公の行動に関係なく、突然、敵キャラクタ側のイベントシーンが挿入されてきて、主人公が行動する裏側でおこなわれているストーリー展開がわかりやすく演出されるというものなのだ。かなり凝ったシステムだけど、これによって今まで以上にゲームへの感情移入がしやすくなるのでロールプレイングゲーム(RPG)にはピッ

タリシステムなのだ。

映画やテレビドラマなんかではよく使われている演出だけど、ゲームに使われるのは初めてなんじゃないだろうか？



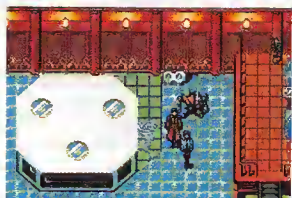
⑦まだ開発中なので画面がないけど、こんな感じでキャラクタが歩きまわるぞ

## アニメ処理で大迫力の戦闘シーン！

マイクロキャビンという、「サーク」シリーズのアクションゲーム色の濃いRPGが思いだされるけど、「幻影都市」ではコマンド選択式の戦闘になっている。しかも、戦闘のときにアニメ処理されたキャラクタが動き回る大迫力のシステムを採用。

画面は奥行き感のある3Dで表現されていて臨場感もバッチリ。そこで敵と味方の戦闘がスピーディーなアニメーションで繰りひろげられるのだから、興奮しないはずがない！敵味方ともに多彩な攻撃方法を持っているのでそれを見ているだけでもわくわくしてくるぞ。

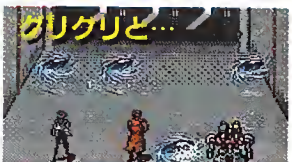
右に戦闘シーンの連続写真を載せておいたので、それを見ながら発売日を楽しみに待っていてほしい。きっと、大迫力の戦闘シーンに誰もがビックリ！



⑧消えかきみたないのが敵なのだ。敵に触れると戦闘シーンへ突入



⑨さっそう敵の攻撃がはじまった。敵がどんどん近づいてくる……



⑩敵の攻撃が終わるまで、こっちからの攻撃はできないのだ



⑪うっ！ダメージをうけてしまった！この他にもたくさんの攻撃方法があるぞ



# 幻影都市に渦まく影……

今までにない人物像を設定しようと、制作スタッフ同あぶない盛りあがりを見せたというが、ほんとうにあぶない。性格破綻はあたりまえ、異常性癖の人物が続出なのだ。制作スタッフいわく、近未来には異常なやつらがいっぱいいるそうだ。

そんな設定のキャラクタが数10人も登場してくるのだから、複雑な人間ドラマが展開されないはずがない。今回紹介する主人公側の反魔天教組織のキャラクタの中からも、きっと魅力的(?)な「あぶないやつ」が生まれることになるだろう。

## キャラクタが8頭身になった

同社の作品『サーク』シリーズのキャラクタは3頭身で、どちらかというとかわいらしいイメージがあったが、今回の『幻影都市』では8頭身に近くなっている。これによって、建物なんかとの比率がよりリアルになったのだ。

サーク



幻影都市



## 反魔天教組織 人物相関図

主人公「天人」



下層区域のダウントウンを中心として、対魔掃討業「ダイバー」を営む。出来その他、不明点が多いが、自分自身の謎も追いつめていく

パートナー

ヒロイン「美紅」



人民警察の対魔特別攻撃班に所属する婦警。天人とは兄妹同然に育てられたのだが、顔を合わせるとケンカばかりしていて、トラブルが絶えない

傭兵「カッシュ」

香港崩壊時に某大国の国家任務のために潜入。その後、消息不明のまま20年が過ぎた。その体の多くは人工パーツになっている。



友

武器商人「ドク」

下層区域ダウントウンで、武器屋を営んでいる。合法品以外のものも扱い、生体強化改造もやってしまう。だが、医師免許はない



謎の薬師「カイ」



怪しげな術を使い、この世に不可能なことなどないのではないかと思わせる不思議な人物。天人にとって、敵か味方かはわからない

「ホウメイ」

下層区域で双子の姉のシャオメイと、平穏な生活を送っていたのだが、姉が魔天教にさらわれたことにより、過酷な運命をたどることになる

姉妹



養父・養子

「老師」

本名はシェウフというが、老師という呼びかたをされることが多い。天人と美紅の育ての親でもある。その剛の技は少しも年齢を感じさせない



友

「アイレン」

下層区域で桃源という酒場を営んでいるが、裏の情報流通に重要な人物。天人とは古くからの知り合い。年齢性別は一切不明



「シャオメイ」

ホウメイとの双子で姉である。物静かで、まれにみる美少女。ある理由により、魔天教につれられてしまう





FAN ATTACK

力を合わせ妖魔たちの野望をくだけ!

~Xak Precious Package~

# The Tower of Gazzel

サーク・ガゼルの塔

『サーク』シリーズの新作は、妖魔たちのひそむガゼルの塔が舞台だ。世界の平和のために一刻も早く妖魔の侵略をくい止めなくてはならない。

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

9月下旬発売予定

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	7,800円
ターボの高速モードに対応 サークプレミアムグッズのおまけつき	

## にセラトクのうわさとガゼルの塔

先月号で、すこしだけ攻略をやった『サーク・ガゼルの塔』だが、今月号ではなんと4階まで攻略してしまうぞ。マップまでついているから、迷える勇者たちは、きっと救われるはずだ。

さて、攻略を始めるまえに、なぜラトクたちが、この塔にやってきたのかをおさらいしておこう。

前作でゴスペルを倒したラトクは旅を続けていた。そして、フレイもラトクを追いかけるように旅に出たのだ。旅の途中、ガゼルの塔の悪いうわさを聞きつけたラトクは、レイジアとい

う小さな村にやってきた。この村でひさしぶりのフレイとの再会。フレイがいうには、なんとラトクの名をなおり、悪事を働いている者がいるらしいのだ。ラトクとフレイは、村人たちから情報を集め、ガゼルの塔へと向かったのだ。

ガゼルの塔に着くと、そこには、ピクシー、ホーン、フェルが、やはり悪いうわさを聞きつけ集まっていた。ピクシーは、ひとあし先に塔の中に入り、ようすを探っていたのだという。

塔の中は、ワナだらけで、モンスターがウヨウヨいるらしい



④アル・アクリラとギル・ベルゼス。強敵だ

のだ。多人数で中に入っては、かえって危険にちがいない。

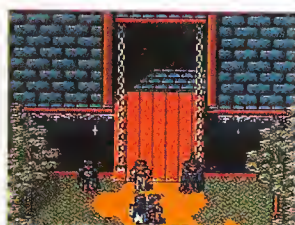
そこで、ラトクがひとりをサポートとして選び、塔の中に入ることになった。



⑤旅を続け勇者として大きく成長したラトクの雄姿を見よ



⑥妖魔よ、何をたくらんでいるのだ



⑦勇者たちが塔の前に集まった

## ★ フレイが魔法をかけてくれたキズばんそうこう ★

『サーク・ガゼルの塔』には、なんとフレイのかわいい絵のプリントされたキズばんそうこうが、おまけとしてついてくるのだ。これにはフレイが魔法をかけてくれたので、どんなキズでもすぐに治ってしまうらしい。



⑧わーい! わーい! フレイだ! フレイだ!



# 1階と地下1階のおさらいだ

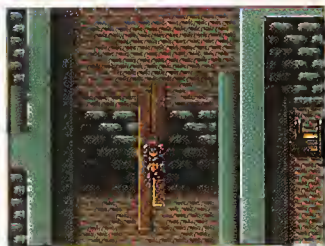
先月号で攻略した1階と地下1階をかんたんに復習しよう。最初のサポートメンバーにはピクシーを選ぼう。ピクシーはラトクが塔にくる前に先に中を探検しているから、トラップなどの情報を教えてくれるんだ。

1階で最初にやることは、「陽の石」と「月の石」を見つけること。この石を、かべの穴にはめると、落とし穴に橋がかかるのだ。陽の石はすぐ見つかるのだが、月の石は一度地下に降りて、はしごを登らないといけない部屋にある。無事に奥に進めたら「第

1の鍵」を探そう。ピクシーと行動していれば通り抜けられる壁の場所を教えてくれるぞ。第1の鍵を持って2階に行けば、1階で行けなかったところにも行けるようになる。この奥には、「地のガントレット」があるので、ぜひ装備しよう。装備がすんだら、「第2の鍵」を探す。これがないと、ボスの部屋につく地下のトビラが開かない。途中で見つけた壁のメッセージとピクシーの意見とを参考にすれば、どうすれば鍵を手に入れられるかわかるだろう。ボスの部屋の

前には、うまくジャンプを使わないと通過できない部屋があるが、タイミングよく飛び越えてクリアしよう。

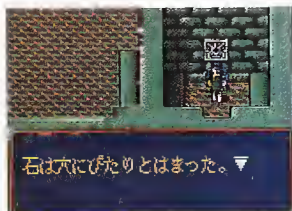
1階のボスはゴブリンだ。こいつはブーメランを投げってくるが、うまくよけながらフォースショットで攻撃すればいいだろう。



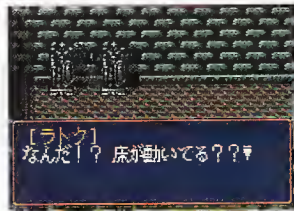
なげない橋だが、じつは秘密がある



やっこの思いでやってきた1階のボスの部屋。この部屋の主はゴブリンだ。ブーメランを投げってくる。うまく距離をとりながら、フォースショットで倒してしまえ



石を穴にはめ込むと、どこかで音がした

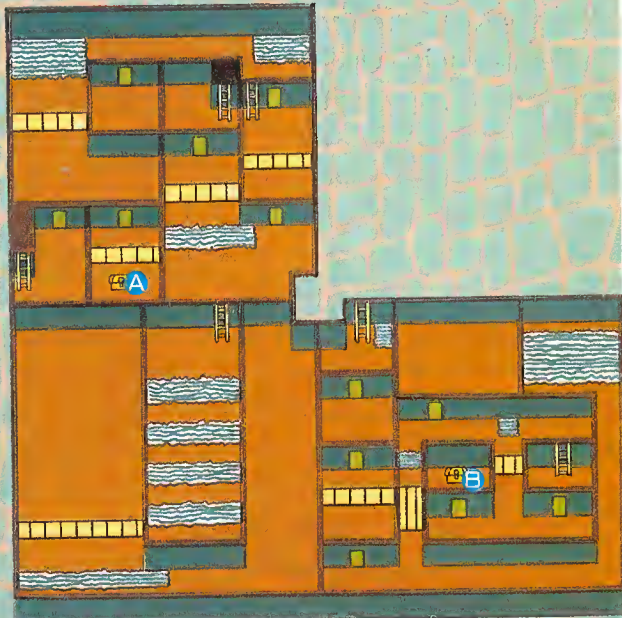


動く床の上はジャンプしながら行け

## ◆1階（地のエリア）



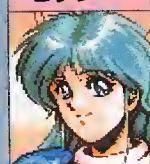
## ◆地下1階（黒のエリア）



### 1階のアイテムリスト

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>A</b>ゲミルポジション<br/>ヒットポイントを上限まで回復させる</p> <p><b>B</b>地のガントレット<br/>攻撃力、守備力がアップする</p> <p><b>C</b>第2の鍵<br/>地下の扉を開けるために必要</p> | <p><b>D</b>第1の鍵<br/>2階の扉を開けるために必要</p> <p><b>E</b>転移の宝玉(地)<br/>ワープ用アイテム</p> <p><b>F</b>陽の石<br/>橋をかけるために必要なアイテム</p> | <p><b>G</b>石板<br/>橋をかけるためのヒント</p> <p><b>H</b>月の石<br/>橋をかけるために必要なアイテム</p> |
|---|---|--|

サポートメンバー



### 地下1階のアイテムリスト

- A**黒のガントレット  
呪われたアイテム。近寄らないにがせる
- B**ゲミルポジション  
ヒットポイントを上限まで回復させる

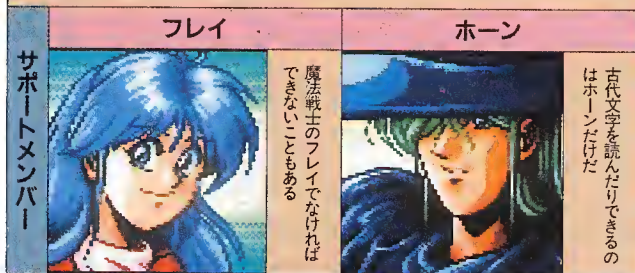
(記号はマップに対応)



## ◆2階 (火のエリア)

### 2 階のアイテムリスト

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>A</b> 火のガントレット<br/>攻撃力、守備力がアップする</p> <p><b>B</b> ゲミルポーション<br/>ヒットポイントを上限まで回復させる</p> <p><b>C</b> やぶれた巻物(左)<br/>隠し部屋の位置を示すヒント</p> <p><b>D</b> ライトニングボルト<br/>落石を除去するための魔法の巻物</p> <p><b>E</b> 第3の鍵<br/>隠し部屋の扉を開けるのに必要</p> | <p><b>F</b> やぶれた巻物(右)<br/>隠し部屋の位置を示すヒント</p> <p><b>G</b> リューンのペンダント<br/>5階のある場面が必要になる</p> <p><b>H</b> 転移の宝玉(火)<br/>ワープ用アイテム</p> <p><b>I</b> エアリアの指輪<br/>5階のある場面ですてくる</p> |
|---|---|
- (記号はマップに対応)



## 2階は謎だらけだ

2階を探検する前に、テレポートの魔法で塔の入口へ戻り、サポートメンバーを変えるのだ。この階は、途中でフレイの魔法が必要になるから、サポートはフレイにお願いしよう。各階にある「転移の宝玉」を取ってれば、その宝玉が入っていた宝箱の場所までワープができる。ちなみに1階はボスの部屋の前にあったはず。フレイを相棒につけたら宝玉を使ってワープだ。

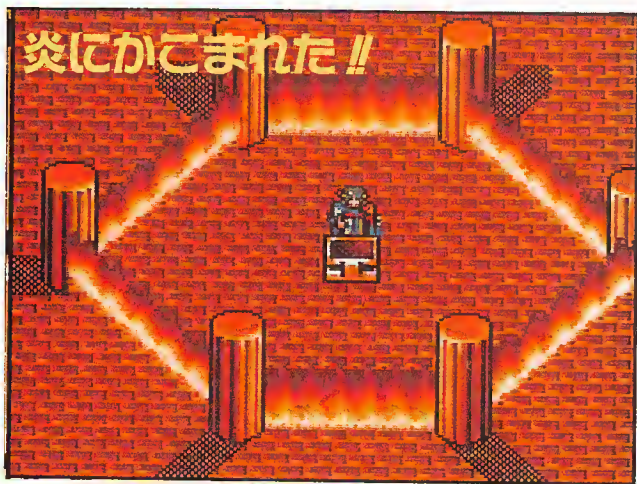
2階への階段を昇ったら、柱が6本ある大きな部屋に出た。

今はここでのトリックを解くことができないので「ライトニングボルト」を取って、奥のはしごから1階に降りよう。通路が落石で通れなくなっているが、フレイにまかせればだいじょうぶだ。

その先のはしごを昇り2階へと戻る。石像を中心に左右の入口がある。左の入口は1階に戻り「ゲミルポーション」が2個手に入る。宝箱は3つあるのだが、3つめは絶対に開けてはいけない。どうしても開けたいならセーブをしてからにしよう。

左の通路を進んでゲミルポーションを取ってきても右の入口に進んでいくことにしよう。右の入口は、さらに奥へと続く通路だ。ここを奥に進むと、古代文字の刻まれた石像があるが、この石像に刻まれた文字こそ6本の柱があった部屋のヒントなのだ。この古代文字はホーンにしか解読することができないの

で、テレポートの魔法を使って塔の入口に戻り、サポートメンバーをホーンにお願いする。転移の宝玉とテレポートの魔法を持っていると、こういうときに便利だ。石像の文字を解読すると、柱のボタンを押す順番がわかる。順番どおりに押すことができたなら「エアリアの指輪」が手に入る。



④この炎を消すためには柱のボタンを順番に押していかなければならない



④フレイ/魔法でなんとかしてくれ



④ホーンがいてくれてほんとうによかった



④せっかく見つけた宝箱なのに、なぜか破れて左側しかない巻物が入っていただけだ。もう半分が見つかからないと、まったく意味不明だ。右半分はどこにあるの？



# なにがどうなっているの？

## 炎の向こうには？



④この炎の向こうに何かがかくされているのだ。床にあるこの四角い穴のようなのは、何をするためにつくられたのか

石像の部屋の前の通路を奥へと進んでいくと、炎の燃えさかる部屋がある。じつは、この部屋の宝物は4階に行ってからでないと炎にじゃまされて取ることができないのだ。2階の謎を

解くのには関係のない物だから、あとのお楽しみということにして、どんどん奥に進んでいくことにしよう。

おや？ 通路に何かが落ちていているぞ。拾って調べてみると、



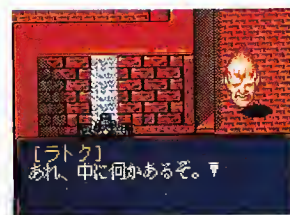
④歩いていけば、なにかを拾うこともある

これは、リューンのペンダントだ。リューンは、この塔の中にラトクたちより先に入っていたのだ。

しばらく進むと、「もしそなたに…、聖なる調べを奏でることができたら……」という石像がある。この石像は、霊魂が宿っていて、何か楽器の演奏で魂をしずめてもらいたいらしいのだが、楽器が手に入るのは4階なので、これもあとまわし。こ



④この石像のところにフレイとくると……



④突きあたりに小さい竜があるけど……

の石像のところにフレイと一緒にくると、フレイが歌を歌おうかな、なんていうから試してみよう。

# ハーピーを倒しにいくぞ

ここまでくればボスの部屋は、もうすぐそこだが、見つけなければいけないアイテムが2つある。ひとつは「転移の宝玉(火)」、もうひとつは「火のガントレット」だ。転移の宝玉は、すぐ見つかるだろうが、火のガントレットは、すでに宝箱がだれかに開けられているため、中にはない。しかし、すぐそばの突きあたりに小さい竜がある。あやしい。ぜひ、そこを調べてみよう。中になにかがあるはずだ。しかし、すきまが狭くて取ることができない。このすきまから、中に入ることができれば、火のガントレットを取ることができるのに……。ピクシーにたのんでも無理だからね。よく考えてみよ。

火のガントレットを装備したら、いよいよ2階のボスを倒しにいくぞ。一見、行き止まりのようなところがあるが、床にしかけがあって踏むと壁が開く。ここを通り抜ければボスの部屋のトビラの前に行くことができるぞ。

2階のボスはハーピーだ。ハーピーが撃ってくる弾は、しつこく追いかけてくるので、この弾をかわしながらジャンプしてフォースショットを撃とう。ハーピーは空中を上下しているので、下がったときがチャンスだ。

ハーピーを倒したら奥のトビラを開けて進む。するとリューンがいるのだが、彼は傷ついていて重傷をおっている。いろいろ聞きたいこともあるだろうが、



④リューンは、だいじょうぶなのか

ひとまずフェルのところに戻って傷を回復させてもらうことが先決だ。



## 2階 攻略要点チェック

フレイをサポートメンバーに選び、ライトニングボルトを手に入れ、1階の岩石でふさがれた道を通れるようにする。石像の左右にある入口の左側を進んでゲミルポーションを2個手に入れ、テレポートの魔法で塔の入口に戻り、サポートメンバーをホーンにかえる。転移の宝玉(地)を使いワープ。2階に戻ったら右側の入口から古代文字を調べに行く。その部屋でやぶれた巻物(左)を手に入れたら、通路でリューンのペンダントを拾い、その先で転移の宝玉(火)を手に入れる。そして、エアリアの指輪を取りに行く。古代文字で書いてあった順番どおりに柱のボタンを押せば、指輪は手に入る。転移の宝玉(火)を使いワープ。火のガントレットはこの狭いすきまからどうやって取るかが問題。ヒントはちいさな生き物。床を踏むと開く壁を通り抜けハーピーと対決する。そのあと、ケガをしたリューンを連れて塔の入口へと戻る。



## ◆3階（水のエリア）

### 3階のアイテムリスト

#### A デス・インテグレイト

岩を溶かすのに必要な魔法

#### B ゲミルポーション

ヒットポイントを上限まで回復させる

#### C 転移の宝玉（水）

ワープ用アイテム

#### D 水のガントレット

攻撃力、守備力アップ

#### E 詩人の笛

「聖なる調べ」を奏するための楽器

#### F 転移の宝玉（水2）

ワープ用アイテム

（記号はマップに対応）

### リューン

サポートメンバー



リューンがサポートしてくれるれば、ラトクの攻撃力は2倍になる

### ホーン



メンバーの中で楽器が演奏できるのはホーンだけだ



## 3階は水のエリアだ

リューンは、にせラトクでは……という噂があったが、それは誤解だったようだ。しかし、なにか目的があってガゼルの塔にやってきているらしい。リューンが仲間になってくれれば心強い。すぐにでもリューンにサポートをお願いしたいのだが、傷が回復するまでは、ホーンにサポートしてもらおうとしよう。

2階で手に入れた転移の宝玉（火）を使い、2階からハーピーの部屋を通りぬけ3階へ上がる。3階は水のエリアだ。体の半分までが沈んでしまう。最初の部屋に「転移の宝玉（水）」がある。3階までくると敵もかなり強くなっているの、HPも減りやすい。そのうえ、急流にふみこむと、ところどころにある穴から2階に落とされてしまうのだ。テレポーションの魔法でフェルのところに戻ったり、穴に落ち

れたときに2階から戻ったり、行ったりきたりすることが多くなるので、転移の宝玉を使う機会もより多くなってくる。

しばらく進んだ部屋のトビラを開けると、そこにはなぜかフェルがいる。だが、こいつはにせ者で、にせラトクがフェルに化けているのだ。話しかけると攻撃をしかけて姿を消してしまう。突然の攻撃に、よけるひまもないため、HPが少なかったりすると運悪く死んでしまうこともあるので、トビラを開ける前は注意が必要だ。でも、攻撃されるだけだから、話しかけるだけ損ではある。

樽のようなものが転がってくる大きな部屋では、「デス・インテグレイト」と「ゲミルポーション」の2つが手に入る。とくにデス・インテグレイトは、絶対に手に入れておかななくてはならな

フェル？

「ラトク」フェルさん？ どうしてここに？

③塔の入口で待っているはずのフェルがなぜここにいるの？  
じつは、にせラトクが化けているのだ

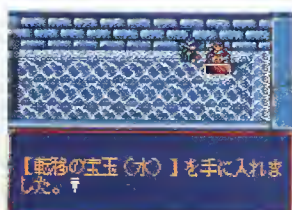
いものだ。なぜなら、3階のボスのところに行くために絶対に必要なアイテムだからだ。このデス・インテグレイトは岩を溶かす魔法なのだが、なぜか2回使えるのだ。1度目は3階で使う。もう1回はどこで使うのか？ それはまだ秘密。

部屋を出てしばらく行くと、

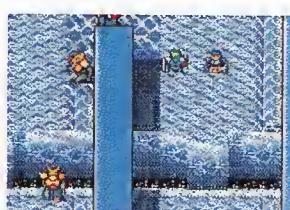
またまた、ゲミルポーションが手に入る。その先には水圧調整室があり、立入禁止のメッセージと大きな水門、そしてその奥になにやらスイッチのようなものと貯水池のようなものも見える。この水門のスイッチのところへは上の階からしか、行くことができない。



①この豊富な水は、どこからくるの？



②転移の宝玉をとればワープができる



③3階にたくさんある滝。落ちたら大変



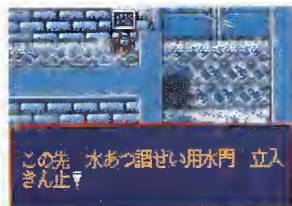
④あとすこして宝箱なのに流れがきつい



## 謎だらけでこまってしまう

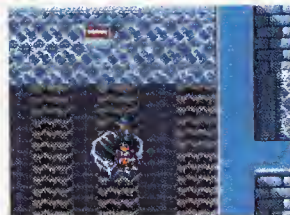
通路を進んでいって、床のしかけをふむと、突然壁が下がり通れるようになった。おなじような壁が4つついている。ここは、一気に走り抜けてしまおう。

壁を抜けたところには石像が



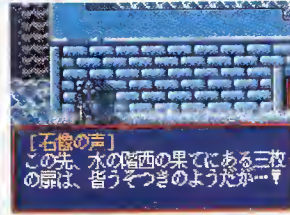
⑥ あやしい。どうにかして入りたい

ある。この石像が、この先にあるうそつきの3つのトビラの話をしてくれるのだが、トビラにいく前に大きな滝があるので、まずは、この滝の上の「転移の宝玉(水2)」を取っておこう。そして滝だ。この滝はとくに流れが急なので、滝の中を昇っていくことはできない。滝の中でグルグル回っている氷のかたまりに飛び乗り、タイミングよくジャンプしていこう。そして、さっきの石像がいていた3つのうそつきのトビラに挑戦だ。まずはそれぞれのうそを聞いてみる

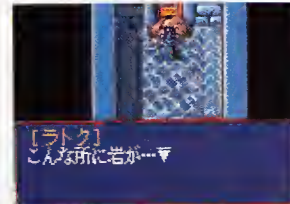


④ 氷の上にうまく乗って滝を昇るのだ

とおもしろいだろう。ほんとうのことをいっているトビラを開けて進んでいくと、いよいよ3階のボス、G・クラブの待つ部屋だ。トビラの前の大きな岩は、デス・インテグレイトの魔法で溶かしてしまおう。



① うそつきのトビラだって / へんなの



② デス・インテグレイトで溶かしちゃえ

## G・クラブとアクリラを倒すのだ

いよいよG・クラブとの戦いだ。この部屋に入る前に、サポートメンバーをリューンに変えておいたほうがいいだろう。

さて、このG・クラブなのだが、左右のハサミと体にそれぞれHPを持っているから、なかなか大変だ。そのうえ、動きがはやいので攻撃をよけるのにも苦労するが、フォースショットで切り抜けよう。

G・クラブを倒し、奥に進むと「水のガントレット」と「詩人の笛」が手に入る。詩人の笛を吹けるのは、ホーンだけ。2階の「聖なる調べを……」の石像のところに行って、笛を吹くと秘密



③ このでつかいハサミで攻撃されたら、いたいたうな、うま、くわしなから、左のハサミから攻撃してみようか

を話してくれるが、今は先へと進むことにしよう。しばらく行くと牢屋がある。

そこには、リューンの娘のアリアが捕らえられているのだ。アリアを助けるにはアル・アクリラを倒すしか方法がない。

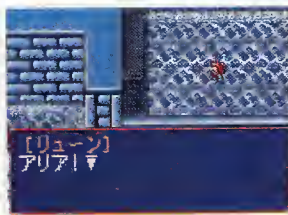
アクリラの部屋のトビラは重たくリューンと力を合わせないと開かない。トビラが開いたら中に入ってアクリラと対決だ。アクリラは、正面からしかダメージを与えられないし、巨大な弓形のカッターを飛ばしてくる。



⑤ はぐれ妖魔のひとり、アル・アクリラの正体はこんなやつ。負けてたまらん

### 3階 攻略要点チェック

ホーンをサポートメンバーにして、転移の宝玉(火)を使い2階にワープし、そこから階段を使い3階に行く。階段のすぐそばの部屋で転移の宝玉(水)を手に入れ奥へと進む。流れに巻き込まれて2階に落とされないように注意。にセラトクが化けているフェルがいるが、いきなり攻撃してくるので注意。樽のような物が落ちてくる部屋には、デス・インテグレイトとゲミルボーションがあるが、デス・インテグレイトだけは絶対に手に入れておかなければならない。奥の水門は開かない。床を踏むと動く壁は、いっきに走り抜けよう。巨大な滝では、いかにうまく氷の上に乗れるかがポイント。滝の上には転移の宝玉(水2)がある。うそつきの3つのトビラがいうことをよく聞いておけば、どのトビラに進むべきかわかるはずだ。G・クラブの部屋の前の岩は、デス・インテグレイトで溶かしてしまおう。G・クラブは左右のハサミと体に、それぞれHPを持っている。水のガントレットと詩人の笛を手に入れたら、アル・アクリラとの対決だ。倒すことができれば、リューンの娘アリアを救出できる。



④ アクリラを倒しアリアを助けるのだ



## ◆4階（風のエリア）

### 4 階のアイテムリスト

- A ゲミルポーション  
ヒットポイントを上限まで回復させる
- B 風のガントレット  
攻撃力、守備力がアップする
- C 転移の宝玉(風)  
ワープ用アイテム

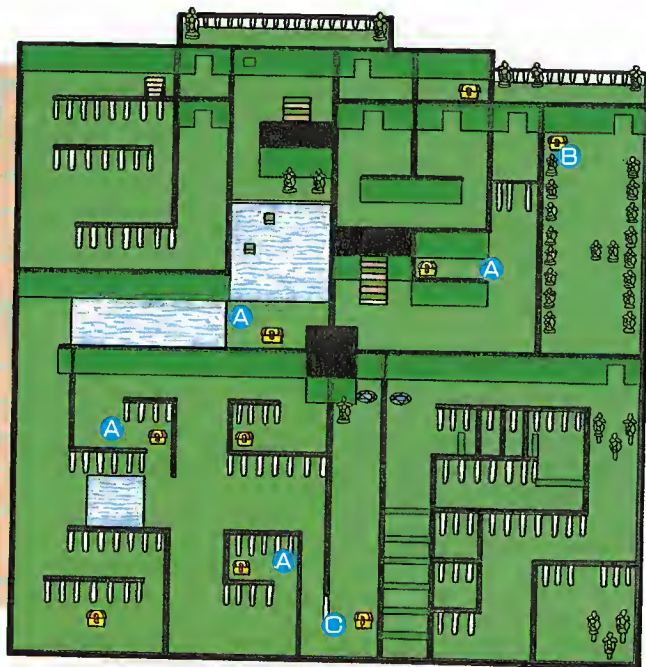
(記号はマップに対応)

### リユーン

サポートメンバー



なにか複雑な事情がありそうな  
リユーン



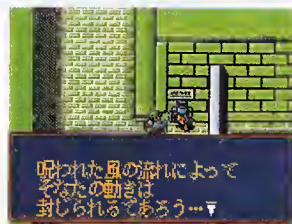
## 風の中をすすんでいくぞ

アリアを助け出し塔の入口に戻ると、リユーンがいろいろと語ってくれる。それによると、塔にはリユーンの花がまだ捕らえられているらしいのだ。リユーンとともに4階へと向かう。

4階にきて、はじめに目に入るのが「真実の道は石像の足元に……」というメッセージだ。すこしいったところに、石像が2体並んでいる。その先には大きな穴があり、そこから3階が見えている。とても飛び越えられ

るような大きさではない。しかし、メッセージのとおり、2体の石像の間を進んでいくと透明の道があり、渡りきったところで「ゲミルポーション」を手に入れることができる。その右には、また大きな穴が。でもここは、点滅している透明ブロックの上をジャンプしながら渡っていけばいいだろう。

4階は風のエリアというだけあって、このへんまでくると、かなりの強風が吹き荒れている。



●動きを止めてしまうほどの風とは？

風に押し戻されて前に進めないなんてこともあるが、風の流れてるまかせでうまく進めるので、風の流れてるまかせに進める必要がある。

風の流れてのって、どんどん進んでいくと、途中でゲミルポーションが2個手に入る。さらにその奥では「転移の宝玉(風)」も入手できるのだ。これで、この場所までは自由にこれるようになったわけだ。しかし、その先は完全に行き止まりだ。「導きの像」を手に入れないと進めない



●やった！ こんどはほんとうの宝箱



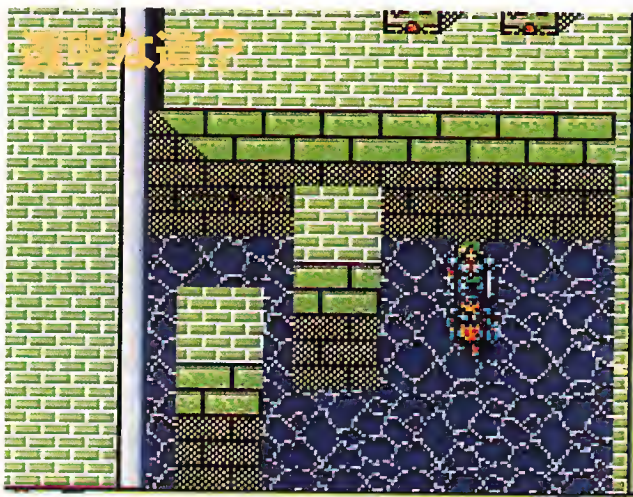
●宝箱と思ったら、なんとミミックだ

いらしい。奥の壁には「謎を解く鍵は石像の列の背後に……」というメッセージと奇妙な絵がある。この絵のように石像が並んだ場所といえば……そう、アル・アクリラを倒したあの部屋のことだ。

3階のアクリラの部屋に戻り、絵のとおり石像の間を通り抜けると4階へのハシゴがある。これで、導きの像にすこし近づいたわけだ。どんどん進んでいくとバルコニーへ出る。



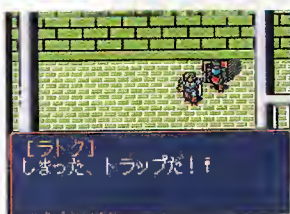
●導きの像とは、どこにあるのだ



●空中に浮いているわけではない。見えない道を歩いているのだ



# あっとおどろくしかけだー



④このトラップは、かかってもいいのだ

このバルコニーをとおり、再び塔の中へ。そして、しばらく歩いていると宝箱がある。しかし、これがなかなか開かないのだ。無理して開けると、トラップになっていて3階に落とされてしまう。でも、落された場所というのが、あの水門のスイッチの部屋なのだ。この部屋から出るには水門を開けるしか方法がない。勇気を出してスイッチを入れると、突然、大量の水と



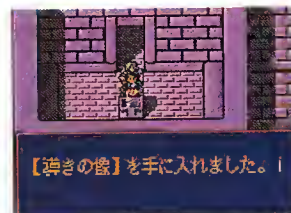
ともに2階へ落されてしまう。落とされた部屋というのが、あの炎の部屋なのだ。大量の水によって火は消され、宝箱から「第3の鍵」と「やぶれた巻物(右)」を手に入れられるのだ。やぶれた

巻物が、左右そろふことによって「導きの像」への行き方がわかるようになるのだ。巻物に書かれていることにしたがって、2階の西から3番目の水流に乗り、隠し部屋に降りよう。ここで第

④落したところが水門の中とは、なかなかラッキー。あのスイッチを押すと水門が開くのだな



④大量の水で炎が消えた!!



④こんなところに隠し部屋があるとは……

3の鍵を使いトビラを開け、「導きの像」を手に入れる。4階に戻るには、転移の宝玉(風)を使えばかんたんに戻ることができる。

## 強敵ドラゴン・ゾンビ

導きの像を持って4階の行き止まりまで行き、床のもようの上に立つ。すると、壁の向こう側にワープできる。床に何本もの板があるところでは、ある決められた板をいくつかふまなくてはならない。それによって行き止まりの壁が解除されるのだ。

しばらく行ったところに、レールに乗った3体の石像がある。この3体の石像を動かし横一列に並び変えると、今まで

吹いていた風がやんでしまう。これで、風によって行けなかった通路が通れるようになり奥に進んで行くことができる。

部屋の入口に「列をなしてかなしみをいだく者達の中から“裏切り者”を……」とある。部屋にはたくさんの石像があるのだが、その中に1体だけ違った形の像があるらしい。その像のところまで歩いてきたなら、そこでその像に対して背をむけるの



④この中に1体だけ、違う像があるらしい

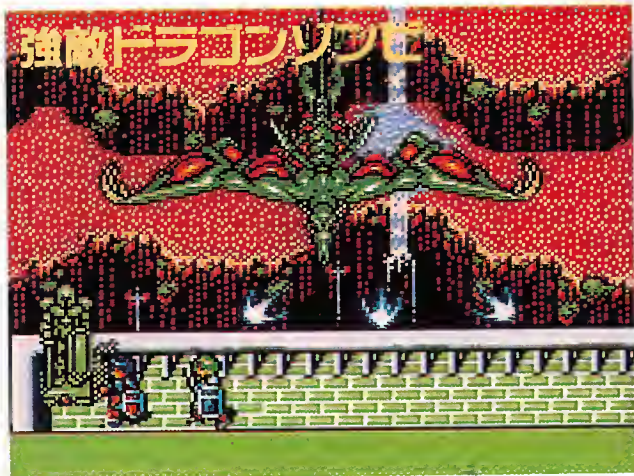
だ。それによって、歩いていける道が開けるのだ。

このしかけを通り抜けられると、いよいよ、ドラゴンゾンビとの対決だ。ドラゴンゾンビのいるバルコニーに出る前に、入口の左にある宝箱を開け、「風のガントレット」を手に入れることを忘れないように。バルコニーに出ると、どこからともなく男の声が聞こえてくる。その声が消えたかと思ったとたん、巨大なドラゴンゾンビが現れた。ドラゴンゾンビは、ファイヤーボールを吐きながら襲ってくる。ファイヤーボールをよけながらフォースショットを撃って倒すのだ。

そして、いよいよラトクは塔の5階へと進む。

### 4階 攻略要点チェック

はじめの大穴は、2体の石像の間から見えない道があるので、それを渡る。つぎの大穴は点滅している透明なブロックの上をジャンプしていく。風に身をまかせるコツを身につけないと、この階は移動するのが苦しいだろう。転移の宝玉(風)を手に入れ、行き止まりで、導きの像についてのヒントをもらったら、3階のアル・アクリラの部屋から石像の間を通り抜けて、4階に戻り、ここの宝箱のトラップで3階の水圧調整室に落ちる。ここでスイッチを押して水門を開けば、2階の炎の部屋の火を消すことができ、破れた巻物(右)と第3の鍵が手に入る。巻物に書いてあるとおり、2階の西から3番目の流れに身をまかせれば、隠し部屋に行ける。第3の鍵を使い導きの像を手に入れてから、4階に戻り、3体の石像を並びかえ、裏切り者の像に背を向けるように歩けば、ドラゴンゾンビのいるバルコニーに行くことができる。



④4階のボス、ドラゴンゾンビ。いままでのボスよりも、かなり強いぞ



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★今月のディスクは右の梅庵作グラフィックが入っています。使用方法その他は118ページ以降をご覧ください。

●ゲームのぞき穴(ソーサリアン)★早速、MSX版のウル技が見つかりました。

●歴史の散歩道(信長の野望・武将風雲録)★薩摩の国の島津くん日本縦断戦記です。

●桃色図鑑(ピンクソックス)★ピンクソックスギャルズの写真集です。



## ゲームのぞき穴

### ソーサリアン

**こんなところに斧を忘れていったのだあれ?**

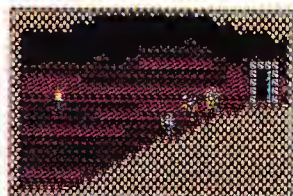
消えた王様の杖のシナリオで、誰かが落としていった忘れものの斧が発見されたぞ。

まずは、ノーマルにシナリオをクリアする。そして、グーランのいる場所に行き、話をしてからスタート地点のところに帰り、画面の左端の行けるところ

まで行く。ここで、左に行きすぎるとペンタウアの町に戻ってしまうので注意。

そして、またグーランのところに戻ると、ペンタウアの町に帰ったのかグーランはいなくなっている。そこでグーランのいたところをしらべてみると、「グーランの斧」というアイテムが見つかるのだ。

(福岡県/たこちゃん・14歳)



①さっきまでグーランのいたところに戻って来たけど、グーランはいなくなった!



②グーランのいたところをしらべてみると、グーランの斧というアイテムを発見!!

**宝箱をじっくりしらべるといいことがあるぞ**

消えた王様の杖のシナリオで、隠されたアイテムが2つも発見されたぞ!

この2つのアイテムを手に入れるためには、シナリオをクリアすることが条件。クリアした

らペンタウアの町に戻らないで、王様の杖をとったあとの宝箱を何度もしつこくしらべてみるのだ。するとからっぽのはずの宝箱から、「LONG SWORD」と「セージ」を発見することができるのだ。(北海道/二段ジャンプができないよー・18歳)



①なにもないといわれてもなん度も宝箱を調べていると、そのうち宝箱から……



②宝箱が2重底になっていたらしくアイテムが見つかったのだ。やったね!!

**バグったキャラクタなんていませんよ……**

死んだキャラクタを生きかえらせるときにリターンキーを連続してたたくと、バグったキャラクタに変換することがあるが、この技は成功率が低いのが欠点。(群馬県/三ツ橋心矢・?歳)



③これがバグったキャラクタのステータスだ。職業からなににからめちゃうかなのだ





ちよつこのぞき穴 有名人桶狭間(おけはま)の合戦のイベントがありました。まず、実力モードのシナリオで織田信長を選んでプレイします。桶狭間の合戦は1560年の5月に起こりますが、この時点で第24回が信長の領地、第19回が今川義元の領地でなければなりません。また、松平元康が第19回にいないけません。この条件が満たされていなければ桶狭間だきやーと表示されてイベントがはじまります。(愛蔵版) ひでぶ・19巻☆1560年になればかならず起こるのがこのイベントだ。信長とプレイしていれば長いイベントなのだが、ほかの武将でプレイしているも桶狭間だきやーと表示されたあとに、ちよつとした説明があるだけで

## コナミのゲームがターボRで動く

過去に発売されたMSXのソフトもターボRの高速モードで遊んでみたいと思うのはあたりまえ。そんなところに、滋賀県の山本浩二さんからコナミの「ソリッドスネーク」がターボRの高速モードで遊べるとの情報が届いた。しかも、やり方がとってもかんたん。



④デモ画面のボールが割れているのかわかるかな? これが高速モードの威力なのだ

[SHIFT]を押しながら電源を入れるだけでいいのだ。そこで、ほかのコナミのMSX2用ゲームをしらべた結果が右の表。MSX1用ゲームは全部、高速モードで遊べなかったのだ。この表以外のMSX2用ROMソフトを持っていたら試してみよう。



④キャラの動きにメリハリがでて、いっそうおもしろくなった「ソリッドスネーク」

高速モード対応一覧表  
(MSX2以降のソフトのみ)

ウシャス	×
エルギーザの封印	△
がんばれゴエモン/からくり道中	×
キングコング2	×
激突ペナントレース	○
激突ペナントレース2	○
魂斗罗	×
スペースマンボウ	×
ソリッドスネーク	○
牌の魔術師	×
火の鳥	×
メタルギア	×

○……高速モードでゲームができる  
△……高速モードで起動するが、スピードは変化なし  
×……高速モードで起動しない

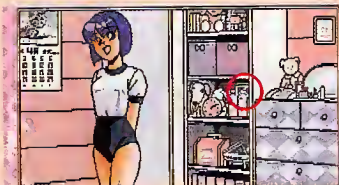
## ひさしぶりの通り抜けができます

## ピンクソックス5

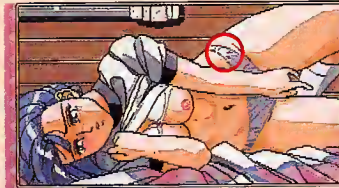
ピンクソックス5の「恋の平均台」はさやかなエッチなグラフィックが見られるのだけど、すごく難しい。とくに、難しいのは下の写真の3か所。①の写真はベッドの下の方で、②の写真では上から2番目の棚の黒い所で、③の写真ではパンティの横の部分で、それぞれスペースを押せば勝手に進んで行くぞ。写真のほうに丸印を付けといたからわかるでしょ。



①シーツのすそのあたりで2回ほどスペースを押すと画面が変わるのだ。反対に髪の毛はさわっちゃダメ



②3段目の棚の黒い空間でスペースを押すと体換着姿になる。あとは壁の奥の上でスペースを押せば……



③やっぱり、エッチをするならパンティを取らないとい……というわけで、パンティの横でスペースを押せば……

## ウワサの真偽

### ●三国志Ⅱ

以前なん度か紹介した反董卓大連合についての最終情報だ。

結論から先にいおう。これはやはりウワサだけだった。

以前にも述べたとおり、D-DISKを作成して、すぐそのままプレイすると起こる、画面が乱れるバグが原因だったようだ。シナリオ、君主はどれでもよく、移動や戦争をくりかえしているうちに他国まで自国の色に変わることがある。これはコンピュータプレイヤーの場合でも起こる。たまたまシナリオ1の袁紹(えんしょう)で起こったため、錯覚したのであろう。

う〜む、三国志Ⅱ久々の大技かと期待したんだけど、世の中そん



④これが問題のバグ画面。たしかに大連合に見えないこともないな

なに甘くはなかった。トホホ。こうなったら三国志Ⅲに期待することにしよう。

それはさておき、ウソ技を流し続けて信用度を著しく落としていくこのコーナーだが、それというのも新しいワザを見つけるための熱意の表れなのである。これにこりず、どんな些細なことでもいいので情報を送ってほしい。

### ●武将風雲録

信長追討令のウワサの真相がわかりましたので報告します。

追討令は信長に限らず、急激に勢力を延ばした大名に対し足利義昭が脅威を感じたときに発せられるようです。実力モードでプレイをはじめます。シナリオは1、2のどちらでも大丈夫です。自分の担当している大名の領地が10国以上になるように、がんばってください。この時点で足利義昭との友好度が50未満になるようにしてください。すると、足利義昭が追討令を出します。追討令に同調した大名との友好度が極端に下がります。

また、ほかの大名に対して追討令が発せられると足利義昭から使



④足利義昭から突然、発せられた追討令。これからは敵だらけで苦しくなりそうです

者がきて追討令に加わるように求めています。

(富山県/伊野真太郎・?歳)  
☆10国以上に領地を広げれば確実に足利義昭から追討令は発せられるようだ。ただ、足利義昭との友好度だけは気をつけなければいけない。調略や戦争コマンドで友好度を下げるのがいいだろう。なお、本能寺の変はまだ情報不足だ。



## 歴史の散歩道 武将風雲録

# 薩摩の国 島津くん 日本縦断戦記

この夏、担当Sは個人的に  
鹿児島に行き、島津氏本拠  
の鶴丸城址を見てきたのだ。

## 応募してくれたみんなありがとう！

9月号で募集した読者参加イベント（48国から1国までの縦断スピードを競う）、応募総数はディスク3枚以上の募集規定にもかかわらず117通にのぼった。今回は夏休みということもあってか、宿題もそっちのけで、プレイおよびレポート作成に熱を入れてくれた人が多かったようだ。応募してくれた皆様、本当にどうもありがとう。

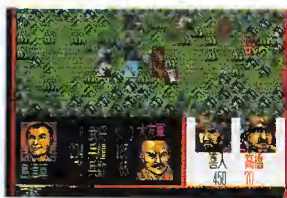
9月号にも書いたとおり、今回のイベントはあまり難しいものではない。そのため、応募者のうち数名は最短時間である1572年2月を記録してくるだろうと予想していた。そして、同

着時の優勝者決定のために戦闘力の上昇値が必要だとも……、ところがである、読者のパワーはすさまじく、最短時間を記録したのが数名どころでなく数10名にのぼったのである。これは誤算であった。このため、タイムレースのはずが実質的にポイントレースになってしまった。

しかし、このような好記録ラッシュとなった背景には、ほとんどの人が少なくとも3回、多い人は100回近くもやり直したという読者の努力があった。こちらの予想以上に熱を入れてくれて担当者としてたいへんうれしかった。



物理的限界の最短記録は1572年2月。さすがに上位者は皆この記録を出していた



勝敗はいかにうまく戦闘力を上げることができにかかった



戦闘力を上げつつ、1か月に戦闘を終わらせるのはなかなか難しい

## 優勝は誰だ？

今回は予想以上の好記録続出で、上でも触れたようにさながら戦闘力の上昇値で勝負の決まるポイントレースと化してしまった感がある。というのは、今回は応募者多数の感謝の意をこめて、いつもよりスペースを拡大して上位10人を発表するのだが、10人とも記録は最短時間の1572年2月であった。そこで、問題の戦闘力の上昇値の勝負となるのだが、勝敗のカギになったのはやはり、すこしでもよい結果が出るよう、納得いくまで根気よくプレイし続けた努力の

差であったようだ。

それでは、いよいよ結果発表に移る。栄えある優勝者は、東京都・藤田晃英の兄くん（本当はこういう場のペンネームは認めたくないのだが、本名がどこにも書いてなかった）。上昇値40は見事としかいいようがない。そして、2ポイント差の38で惜しくも準優勝は、千葉県・見学英寅くん。そして、さらに1ポイント差の37で残念ながらゲーム獲得はならなかったものの3位には、千葉県・波多江智弘くん。4位以下はトップ10ランキング

を見てほしい。

おもしろいことに、優勝者の藤田くんは自らの合戦で上げた戦闘力は38だけなのだが、たまたま隣接国が他国に攻めこまれ、援軍の要請を受け、それに乗じて攻めこんで来た武将を倒して戦闘力をアップさせたケースが4回あった。2位と2ポイント差であったことを考えると、まさに運も味方したというところであろう。

なお断っておくが、投稿チェックの段階で、書類が不備だったり（レポートがまったくない

ものなどは論外）、ディスクにエラーが生じたり（かわいそうだが仕方がない）したものは失格とした。また、当然のことながら鉄の掟に違反したのももろ容赦なく失格とした。なかには、大名自身は1月に何回でも行動できるため、大名1人のみでプレイした人もいたが、掟その四「武将はかならず8人とする」に反するので無効とした。もし、ランキングに匹敵する記録を出したのに名前がない場合は上のいずれかの理由で失格になったと思してほしい。

トップ10ランキング	順位	氏名	県名	達成年月	上昇値	レポート評
	1	藤田晃英の兄	東京都	1572. 2	40	戦闘力を確実に上げるために、自軍の武将より戦闘力の高い武将を全員リストアップしているのが素晴らしい。プレイレポートはよくまとまっていて合格点。
	2	見学英寅	千葉県	1572. 2	38	最後の戦闘力アップ表は見やすく、プレイレポートのほうは必要最低限のことは書いてあるものの、やや貧弱。もっと記述を多くとること。
	3	波多江智弘	千葉県	1572. 2	37	1コマンドごとに忠実に書いてあり、たどった軌跡はよくわかる。ただ、少し無機質になり過ぎ。状況を具体的に説明するような記述を入れるともっとよくなる。
	4	恩田英樹	埼玉県	1572. 2	36	必要なことはすべて書かれており、よくまとまっていてマル。巻末の戦闘力アップ表が武将別と合戦別の2種類作ってあるのはとてもよい。
	5	渡辺徹也	奈良県	1572. 2	35	プレイレポートは可もなく不可もなくといったところ。プレイするにあたっての作戦が書いてあるくらいはよい。ただ、最後の優勝予想には笑ったけど。
	6	川上和良	島根県	1572. 2	34	プレイレポートはだいたいこんな感じでよいのだが、表やグラフなどのヴィジュアル面にも気を使うとっとよくなる。なお、レポート用紙である花の模様の便箋はキレイでよい。
	7	佐々木伸敏	北海道	1572. 2	32	プレイヤーの心境が率直に出てくるレポートは臨場感があり、なかなかよい。ただ、情報量がすくなく、もう少しデータ類はきちんと書き加えてほしい。
	8	大橋研一	大阪府	1572. 2	31	読んでいて楽しいレポートだ。とてもカラフルで随所に遊びがある。パソコンソフト獲得目標グラフや結果別メッセージなど笑わせてくれる。ただ、プレイ時の記述はもっといいねい。
	9	春名正樹	東京都	1572. 2	31	すべての情報が表でまとめられていて、これはこれで見やすい。ただ、記述がないだけに臨場感が伝わってこない。これに小説仕立てのレポートが付属していればかなりよかったのだ。
	10	藤田則彦	大阪府	1572. 2	30	島津軍進軍図や武将別戦闘力アップの折れ線グラフなどヴィジュアル面は素晴らしいが、プレイレポートのほうは記述がないに等しい。もっと状況説明を詳しく。

※上昇値が同ポイントの場合はレポートの優秀で順位を決定した。



## 藤田晃英の兄版日本縦断戦記(レポートから)

## ■戦略を立てる

試しに1度プレイ。つぎつぎと攻めこんでみる。感想は「意外とかんたんそうだな」だった。陸奥にたどりついた年月が同じ場合は戦闘力の上昇値で勝敗を決めるそうだが、どうやらこれが勝負のカギになりそうだ。

侵攻ルートは最短でなくては意味がない。そのうえで、戦闘力をできるだけ上げなくてはならない。各国の情報を集め、戦闘力が58以上の武将をリストアップした。そして各大名の同盟の有無、友好度を調べ、ルート(48⇒46⇒44⇒42⇒40⇒30⇒21⇒24⇒23⇒16⇒4⇒3⇒1)を決定した。

## ■いざプレイ

まず、戦闘力の低いほうから6人を残して解任。すぐに48国に攻めこむ。籠城戦になる。必要な武将に突撃し、30日以内に勝つのは難しく、なん度もリセットを繰り返し、やっとの思いで初戦を飾った。

つぎの44国は猛者そろいで苦戦したがなんとか勝利。42国は楽勝。伊予まで到達。さてつぎは讃岐だと思っていると、44国

に退却したばかりの河野軍に39国の毛利軍が攻めこんだ。こういうときのために、44国に兵糧を残しておいたのだ。河野は籠城し、歳久と喜入が援軍としてむかう。思ったとおり、毛利軍はすくない兵力だった。見事毛利軍を追い払い、戦闘力アップにも成功。

40国は苦戦。そして30国・対鈴木戦も籠城戦になる。鈴木軍の鉄砲隊は手強く、リセットを繰り返した末、やっと勝利。

21国・24国の対織田戦はたいしたことはなかったが、23国・美濃はそうはいかない。織田軍の精鋭がそろい、苦戦は必至。と思いきや織田の将はつぎつぎと退却。すこし拍子抜けした。

そして11月、武将の宝庫ともいえる16国・武田に攻めこむ。野戦にもちこみ、見事武田軍を撃ち破った。この戦いで戦闘力を上げた島津歳久がついに軍師となった。他の武将もはじめたときとくらべるとすいぶん頼もしくなったような気がする。

いよいよ第2チェックポイントである越後を攻める。敵軍大將は上杉謙信。相手にとって不



●優勝記録はもちろん1572年2月。もっとも、その道のりは平坦なものではなかった



●援軍を送り、戦闘力を稼いだのが勝因。元の国に兵糧をすこし置いていく作戦が成功



●はじめはこの程度だったのが……

足はない、どこではなかった。1.5倍の兵力で攻めても歯が立たず、兵力を増強し蘆名軍と共同で攻めた。本陣にこもる謙信は強く、夜襲を繰り返してもかなりのダメージを受ける。「このままでは負ける」、そう思ったとき、謙信は退却して行った。対

上杉戦での損害は大きかったが、4国の金で兵力を補充。圧倒的な勢いで3国を落とし、最後の1国伊達も百戦錬磨の島津軍にとって相手ではなかった。

こうして、1572年2月、島津義久率いる島津軍は日本縦断の旅を終えたのであった。

## 今月のお八ガキ ~オレにもいわせる~

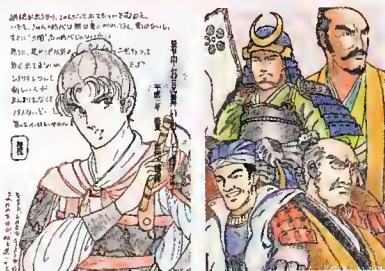
## ■孫堅について(三国志II)

知力87、武力90、魅力89という能力は一見評価されているように思えるが、まだまだ不満だ。知力はいいとしても、武力がたったの90ではあの董卓(とうたく)と同じ。史実では英雄(かゆう)を斬ったのに、その英雄より低いとは、魅力も、荒廃した洛陽の復旧に尽力し、民衆に「曹操(そうそう)か孫堅(そんけん)か」と期待させた英雄の魅力が劉焉(りゅうしゅん)・劉璋(りゅうしょう)父子より低いから腹が立つ。孫堅にふさわしい能力は、武力93、魅力94ぐらいであらう。

(大阪府/江東の虎・?歳)

## ■立花鑑連入道雪について(武将風雲録)

落ち目の大友(おおとも)氏を見捨てることなく、島津氏北上の防波堤として各地を転戦。71歳の生涯のほとんどを戦場で過ごし、下半身不随でありながら、37回の合戦で1回の遅れもとらなかった。その武勇は遠く東海までおよび、武田信玄もその人となりを聞いて対面を望んだほど。この立花道雪(たちばなどうせつ)の武力が85というのはいったいどう。せめて90以上はあってほしい。(静岡県/森・?歳)



●常連・翠河綿扇クン。いつもながら秀麗な絵柄!

●東洲寫真集三世クン。カラフルかつシリアスでマール

☆2人の意見はごもっとも。孫堅は曹操より強いし、立花道雪は日本で五指に入る勇将。確かにもっと強くていいな。イラストは常連と新鋭の2人。こども最近レベルが上がって選ぶのがタイヘン! オレにもいわせろ!(歴史SLGに対する不満点)や武将イラスト、歴史SLGプレイレポートなどをゲーム十字軍「歴史の散歩道」係まで送ってね。3回採用で歴史の散歩道おすすめ書籍(今のところ戦国人名事典か三国志人物事典にしようと思っている)、5回採用でゲームをプレゼント!

## まとめ

机に山と積まれた投稿をすべてチェックし終えて、担当Sもほっと一息。レポートのレベルも確実にアップしていて、次回イベントからはレポート部門も作ろうかなと思ってしまうくらい。小説仕立てになっているものも多数あって、読んでいて楽しかった。とくに島津軍が日本縦断をする理由には笑ってしまった。雪を見るため、りんごを食べるため、はたまたMファン朝廷の命令だのいろいろあったが、荒木裕次クン、島津氏が天下を取るためには伊達政宗(1580年代に陸奥に登場)を配下に加える必要があるという恐山の霊のお告げがあったから、というのにはぶっとんでしまった。さてさて、話が横道にそれたが、タイムなどは抜きにしてレポートのデキが最もよかったのは、「水滸伝・108人の豪傑を集める」レポート募集で最優秀賞に輝いた、菊池直樹クン。小説編、プレイ編、攻略図(なんと全合戦の戦場マップおよび武将の進軍ルート記載)の3冊にわたるレポートは、さすがに光栄のマニュアルのよう。さすがにその実力はダテじゃない! さて、次号は三国志IIで好評の武将トーナメントを武将風雲録でやろうかなと思っている。SLGファンは絶対に買いたいMファン12月情報号だぞ。



# 桃色図鑑 ♥ピンクソックスギャルズ

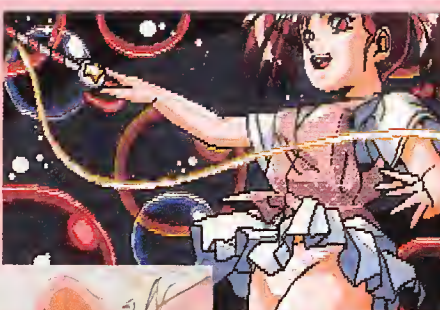
いつもピンクソックスギャルズにお世話になってる総立ちボーイにプレゼント!

ウェンディマガジンがピンクソックス創刊号を発売したのは89年12月1日であった。美少女ディスクマガジンとして誕生したピンクソックスは順調に発売

され、2年後の現在、近日発売予定のピンクソックス7までで日本ものピンクソックスがそろった。これほどユーザーの支持を得た理由はなんなのだろう

か? 美少女ソフトはピンクソックスしか買わないという編集部の人KATANAはこういう、「出てくる女の子がかわいいうそ。ピンクソックス買ったつ

ぎの日は太陽が黄色く見えるっす。まなみちゃん、うっ/」……どうやら、カギはピンクソックスギャルズの3人にありそうである。

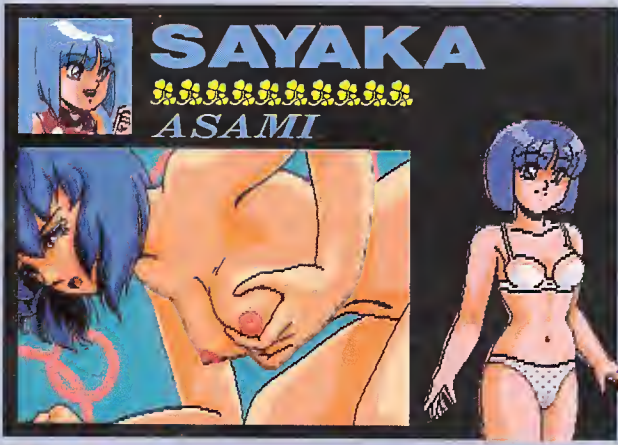


①まなみだったまには考えことするのよ

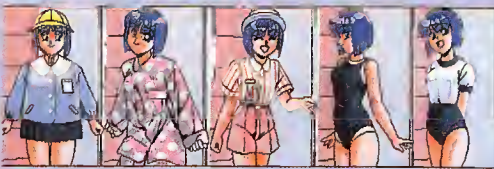


②ビビルマ、ビビルマ、プリリンパ……、どこかで……

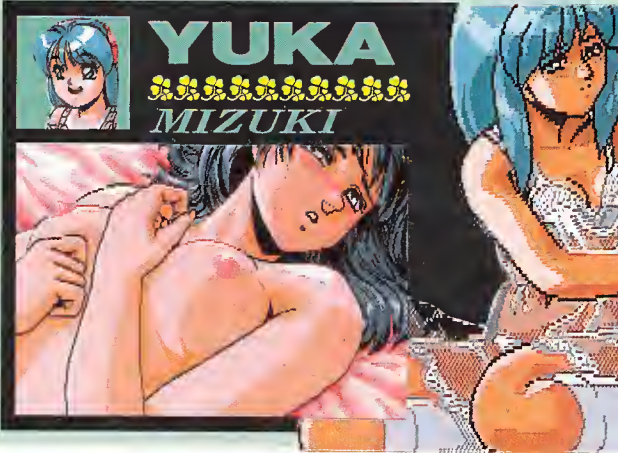
③ベッドの上ではう〜んとカワイくなるの♡



④この3人のなかじゃさやかやっぱいちばんね



⑤さやかはいろんな洋服を持ってるの♡かわいいでしょ



⑥キスして……、こんな顔で迫られちゃったらあなたならどうするかしら?

⑦ゆかには誰にも見せられない日記をつけているのよ

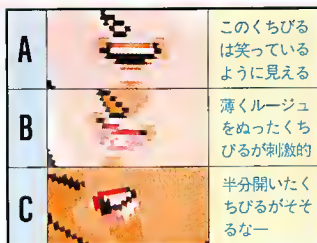




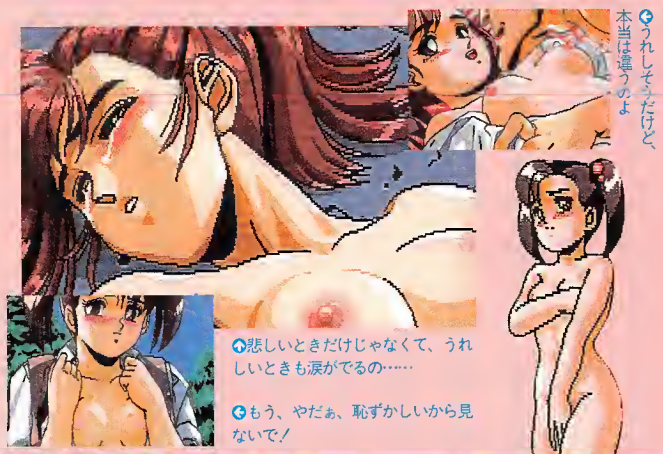
## テレカがあたる くちびるあてクイズ

ピンクソックスギャルズのまなみ、さやか、ゆかの3人の写真からくちびるだけを切り取ったのが右のA~Cの写真である。ただし、どのくちびるが誰のものかはわからない、くちびるの持ち主をあててほしいのだ。ハガキにA~Cのアルファベットとそのくちびるの持ち

主だと思ふピンクソックスギャルズの名前を書いて、ゲーム十字軍「くちびるあてクイズ」係まで送ってほしい。正解者のなかから10名にピンクソックス特製テレホンカードをプレゼントするぞ。ちなみに、くちびるの写真は下の写真のなかから選んだものだ。



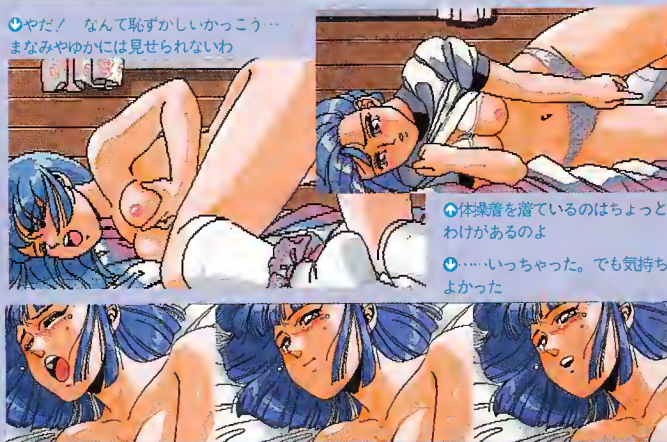
これが、正解するともらえるピンクソックスの特製テレカだ



うれしそうだけど、本当は違うのよ

④悲しいときだけでなく、うれしいときも涙がでるの……

⑤もう、やだあ、恥ずかしいから見ないで!



⑥やだ! なんて恥ずかしいかっこう……まなみやゆかには見せられないわ

⑦体染着を落しているのはちょっとわけがあるのよ

⑧……いっちゃった。でも気持ちよかった



⑨ちょっと恥ずかしいけど先輩のためならゆか、パンティ脱ぎます。あ〜ん見ないで

⑩あ〜ん、あこがれのあやめ先輩が迫ってくる。せ・ん・ば・い♡



### プロフィール

- 杉本まなみ(すぎもと・まなみ)
- 2月14日生まれ
- 17歳
- 水瓶座
- B型
- 156cm



### プロフィール

- 浅見さやか(あさみ・さやか)
- 10月12日生まれ
- 18歳
- 天秤座
- A型
- 158cm



### プロフィール

- 水樹ゆか(みずき・ゆか)
- 3月3日生まれ
- 17歳
- A型
- 魚座
- 161cm

①トリアイデアビッソーに描いてもらって、トリアイデアの元ネタを募集。②ゲームのどきどきウル技情報大募集。③通り抜けできます。つまり、つまってしまったソフトがあつたら相談して。④歴史の散歩道。表現したい史実や歴史SLGをやつてほしいことをどうして。⑤愛蔵科学読本「ゲームをSF考証したレポート」。⑥マップコレクション。複雑なダンジョンのマップを書いて送れ。⑦の歌を詠む会。歌人の気持ちになつて和歌を詠もう。⑧新コーナー。タイトル未定。そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-17 TIM MSX・FAN編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコーナーまで。



F  
ファン

F  
ファン

B  
ボックス

ついにターボRの新機種が発表になった。MIDI、MSXView、メモリ512Kと、直接ゲームがどうのこうのじゃないけど、これで世界が3倍ぐらい広がった。MSXの器がでかくなった感じだ。

INTERVIEW

## この秋の新ハードFS-A1GT登場!

### ●成長しつづけるMSX

MSXが生まれたのは1983年と8年前。そしてMSX2、2+、ターボRと成長をとげてきた。音にしても容量にしても徐々にアップし、そのわりには値段が安く、我々にとってより身近になってきている。今回のターボRの新機種は、MIDIインターフェイスと「MSXView」が本体に入り、メモリがいまままでの2倍の512Kになるなど、機能アップをしたにもかかわらず、価格が9万9800円とあくまでも10万円以下のパソコンとして、我々の身近にありつづけようとしてくれている。欲をいえばあれもこれもほしい。だけど、時代の最先端を行くと、開発や部品がどうしても高くつく。それより安くしていいものを、少し待ってでも提供しようとする姿勢は評価できる。

### ●『MSXView』でGUIの世界へ

マッキントッシュをはじめ、最近では一般的になったGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)。これは画面上のアイコン(小さい絵文字)をマウスで選ぶとつぎつぎとソフトが起動できる、画面上だけでソフトを動かすことのできる環境のことをいう。だから、キーボードを使ったコマンド入力が必要ない。ものすごくかんたん

### これが3大特長

- 1 『MSXView』搭載  
昨年アスキーから発売になったものをROMにして内蔵。同時にいくつものソフトが起動可能な機能を活用するには、今後、このアプリケーション上で動くソフトの開発が待たれる。期待したい。
- 2 MIDIインターフェイス搭載  
MIDI入出力端子各1と、MIDI対応の楽器を制御できる拡張BASICあり。ビッツから専用のツールソフトが発売される。これで音楽畑の人がMSXに注目してくれるとうれしいのだが。
- 3 メインメモリ512KBに倍増  
昨年発売のSTの2倍の512KBである。ディスクアクセスの回数は減るし、大量のデータを制御する『MSXView』などの使いこころはパソコンにようになる。8Kの機種があったのかうそみたい。



●松文を連べソフトが起動GUIの世界へ

### ●MIDIでコンピュータ・ミュージックの世界へ

『MSXView』がGTのなかに入っでどんどん、マッキントッシュに近づいてきたな、と思っていたら、MIDIのインターフェイス搭載で、さらに拍車がかかった。マッキントッシュは最近また安くなったけど、それでもクラシックで17万8000円。その点MSXは安くいい。A1GTとMIDI対応の音源(たとえばローランドのCM-32L)だと16万8800円。音源にはスピーカーがないので、家のラジカセを使えばこの安さ。コンピュータ・ミュージックがこんなにお手頃になるとはうれしい。それにこの頃はMIDI対応の楽器が山ほど出ている。身近なところ

で、しかも親しみやすいのが特長だ。それをMSXでも実現したいということで、アスキーが昨年『MSXView』を開発。これがそっくりGTのなかに入ってしまったのだ。しかもROMなので、読み出しに時間はかからないし、ターボRの速さをフルに使ってデータの処理も一瞬だ。チャートやグラフなどの作成や、PageBOOKでの簡易電子出版もお手のもの。きっとお父さんの仕事に役にたつ。

A1GT



●昨年と見た目は変わらない。変わった点は、MIDIの入出力端子が一つずつ、一方、RF出力廃止、RGBとビデオ出力を一本化(専用ケーブル付き)。電源投入後はMSXViewの画面



## MIDIで楽しむためには…?



で電子ピアノやエレクトーン、シンセサイザ、ギターととにかくいっぱい。これらの楽器はパソコンから出る音とはだんちがいの美しい音を出す。PSGとFM音源の違いより大きい。おまけに音をいじったり、アレンジの楽しみも止まるところを知らない。

●メインメモリ512KB  
に倍増でいろいろ便利

ついにメモリが2倍になった。GT本体の中にたくさんデータを押しこんでおくことができるようになった。この春アスキーから増設RAMが出たけど、あれが768Kで3万円。容量はお

**新ターボR FS-A1GTの関連品発売予定**

年	11月1日	FS-A1GT (新ターボR本体) バナソニック/9万9800円
内	11月?日	ミュージー・シオス μ・S10S (MIDI演奏用ツール) ビッツー/予価2万9800円
	11月下旬	幻影都市 (MIDI対応のRPG) マイクロキャビン/予価9800円
	12月?日	ミュージー・パツラ μ・PACK (MIDIインターフェイスと256KBのメモ リを搭載したA1ST用のカートリッジ) ビッツー/予価1万9800円
年	1月?日	ツール名未定 (98用のMIDI音楽データをMSX用に コンバートするツール) ビッツー/価格未定
明		
け		

よばないけど、値段を考えるとGTががんばっているのが、わかる。ディスクドライブが1つしかないMSXには、願ってもない機能アップだ。これでディスクアクセスの数はぐっと減るし、「MSXView」などのデータを大量に扱うソフトが使いやすくなった。

最近のパソコンは異常な位大容量のものが出ているが、家庭で使うぐらいのパソコンにそんなものはいらない。MSXは身のほどを心得ている。そういう意味でMSXは私たちにとても身近なのだ。そこで来月はGTをもっと紹介したい。乞う、ご期待／

## THIS SAW & CARD GAME

## 光栄のジグソーパズル カードゲーム

●**光荣歴史3部作ジグソーパズル**／各1000ピース・3800円／ついに光荣さんはジグソーパズルまで作ってしまった。絵柄はおなじみのパッケージイラストのもの。いずれもたくさんの人がゴチャツ、というのでパズルの難易度は高そうである。これもゲーム同様徹夜をしろうだ。



👉ジグソーパズルの絵はおなじみのもの

●信長の野望・武将風雲録カードゲーム/プロデュース(シブサワ・コウ)：2800円/「武将風雲録」がカードゲームとして発売になった。これとみんなとワイワイやりながら、疫病やお家騒動に一喜一憂できるのだ。ルールは全国24の国のカードを台戦で勝ち抜いて取り合うというもの。



●24国の争奪をめぐって友だちとプレイ!

# VENT

# 電遊フェスティバル

台風が来たり、いろんなことがあったけど、ついにこの夏のイベントも終了。「ソーサリアン」と「サーク・ガゼルの塔」がよかった。また、アスキーの新人の方の「MSXView」はていねいでなかなかでした。さて、また新機種を中心に、イベントが開催される。次号ではそのお知らせをしよう。



◆ブラザーの荒川嬢とソーサリアン

● 8/19・20 東京



④ラストはピッツーのMIDI演奏

8/25 広島



⬆️右はマイクロキャピンの伊藤氏

# PRESENT

さあ応募しなさい

- ①信長の野望・武將風雲録②三国志II  
③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンの  
ジグソー……各3名様(提供/光荣)  
④「ドラゴンクエスト列伝・ロトの紋  
章」のコミック……3名様(提供/エニ  
ックス)  
⑤「スペースアドベンチャー・コブラ」  
のテレカ……10名様(提供/ヒーロ  
ー・コミュニケーションズ)

LDとビデオの発売記念  
のかわいいコブラテレカ

●藤原カムイ／川又千秋共  
作。少年ガンガン連載中



應募方法

官製ハガキに右の応募券をはり、①  
ほしいプレゼント番号と名前、②住  
所(〒も)・氏名・年令・電話番号・  
③今月号のF.B.Fでおもしろかった  
もの、④なかにおもしろいこと、以  
上を明記のうえ、〒105 東京都港区  
新橋4-10-7T I M「MSX・FAN  
のF.B.Fさあ応募しなさい」係まで。  
しめ切りは10月31日必着。発表は11  
8日発売の本誌で。

## プレゼント係より

10月情報号当選者発表ぶんなまでの「さ  
あ応募しなさい」「アンケートプレ  
ゼント」のうち『ピンクソックス4』  
『提督の決断』『ウィザードリィ3』  
『ドラゴンクエスト』をのぞくすべての  
発送を終了しました。ご不明な点が  
ありましたら、住所・氏名・電話番  
号を明記のうえ、何月号の何のペ  
ージ発表の何の件かを書きそえて、ハ  
ガキでプレゼント係までご連絡を。







# GM & V

## ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

今月はものすごくタイトルが多い。おかげで1つ1つのコーナーがこんなに小さい。ほんとうはもっとあったのだけど、これ以上つめこめないのので来月送りになってしまった。ごめんなさい!

### 9/13 マスター・オブ・モンスターズ

東芝EMIのメガドライブ初参入ゲームを、EMI自身がアルバム化。作曲者は、東京芸大・作曲科卒業の新進音楽家、松尾早人氏。曲調を一言で語るのはむずかしいが、クラシカルなサウンドにベースを置き、ジャズや和楽に傾倒した曲が多かった、としておこう。さすがにピアノの使い方は絶品だった。オリジナル&アレンジ各9曲収録。アレンジものが好きな人向き!? ちなみに音楽監修はあのすぎやまこういち氏。

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6268
価格	2500円(税込)
備考	



### 9/21 交響組曲「アクトレイザー」/ 古代祐三

古代祐三氏が音楽を担当したエニックスのスーパーファミ・ソフト、「アクトレイザー」のシンフォニック・アレンジ・アルバム。オリジナルが交響曲風だったので、このアルバムの登場を予想していた人も多かったのではないだろうか。サウンドはクラシカルというよりは、映画音楽風のポップス・オーケストレーションという感じ。それにしても、もう少し早い時期での発売なら良かったのに……。

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-182
価格	2500円(税込)
備考	



### 9/21 コブラII～伝説の男～

ハドソンから発売中の、PCエンジンCD-ROM²版ゲームのオリジナル・サントラ。音楽担当は、CMなどのスタジオ・ワークで活躍中のDADDY・A氏。アルバムで注目なのはメロディにすえた音色。抜けのよいパーカッションとは対照的に、どこかこもった感じなのだ。それが、サイケデリックなふんいきを盛り上げている。人によって好き嫌いがあってもいい。

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-183
価格	7900円(税込)
備考	



### お知らせ コナミレーベル・ファンの集い

今年もコナミレーベルのイベントを開催。矩形波倶楽部のライブ、クイズ大会やカラオケ大会などを予定。  
■10/21 大阪・協栄生命ホール  
最寄り駅：千里中央駅  
住所：豊中市新千里西町1-1-10  
問い合わせ：キングレコード大阪支店

☎06-531-5224  
■10/26 東京・天風会館  
最寄り駅：地下鉄・護国寺駅  
住所：文京区大塚5-40-8  
問い合わせ：キングレコード・ニューメディアソフト制作部☎03-3945-2122  
※両会場とも15時30分開場、16時開演。

### 9/21 アルシャーク

あの「エメラルド・ドラゴン」のスタッフが手がけたことで話題となったRPG、「アルシャーク」(PC-9801)のイメージアルバム。全22曲中5曲はミュージシャンによるアレンジ・バージョンとなっている。GM作曲は、アーケード・ゲームやCMなど幅広い分野で活躍中の佐藤天平氏が担当。曲のジャンルは、よくいえば多彩、悪くいえばバラバラ。それはともかく、もっとサウンドに冒険心やイタズラ心というものがほしかった。あまりにも当たりさわりのない仕上がりで、物足りなさが残るというのが本音。

メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-5067
価格	2500円(税込)
備考	木村明広氏演奏楽曲×6、ブックレットサイズポスター付



### 9/21 パーフェクトコレクション・ ソーサリアン Vol.2

「ソーサリアン」の企画アルバム第2弾。今回もCD2枚組。ディスク1は、アレンジ者3人によるスペシャル・アレンジ全21曲。ディスク2は、ボーカル3曲、ニューエイジ2曲、スーパーアレンジ4曲という構成になっている。中でも注目なのは、厚見玲衣氏のキーボード演奏によるアレンジ曲。アナログ・シンセがひそかなブームの昨今、ハモンドやムーンといった名器で、ちょっとレトロなサウンドを披露している。特に「ルシフェルの水門」という曲は最高で、GM史に残るアレンジになるのではないかな。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1037~8
価格	3800円(税込)
備考	2枚組・初回のみビクターCD



### 9/25 カデュリン全曲集

セタのスーパーファミコン版RPGのオリジナル・サントラ。私もユーザーとして楽しみに試聴にのぞんだのだが、結果的に非常に疲れてしまった。とにかく、ほんとうにスーパーファミコンの音源なのかという感じがした。同じようなメロディ・ラインが単調につづき、テンポや伴奏までも似たり寄ったり。バリエーションがあまりにも少ないのだ。そういうサウンドがゲームのBGMとしてのコンセプトならそれで結構だが、ビジュアルの存在しないアルバムにおいては、この点では役不足といわざるを得ない。

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	KICA-1032
価格	2400円(税込)
備考	



### 9/25 麻雀クエスト

人気の麻雀アーケード・ゲーム、待望のアルバム化。麻雀ゲームといえば、か〜るい曲が当たりまえのように思っていたが、このゲームは思いっきり違う。もちろん、かわいさを感じるポップな曲も何曲あったが、なにやら緊迫感だよう曲が多かった。しかし、音質自体の重厚さは不足気味。これではせっかく曲調に緊迫感を出しても映えてくれない。エフェクタをうまく使えば、もう少しふんいきがよくなったと思う。それがアルバム化の利点というものでしょう。エッチな音声合成を収録するだけじゃないはず。

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1033
価格	2400円(税込)
備考	B2サイズポスター1付



### 9/25 ラングリッサー (メサイヤ・オムニバス)

NCS作品のオムニバス・アルバム。「ラングリッサー」「ジノグ」「メガドライブ版」「ヘッドバスター」(ゲームギア)の3タイトルを一挙収録。人気の「ラングリッサー」が4曲、ほかには各2曲のアレンジ・バージョンが収録されている。オリジナル・サウンドも各ゲーム完全収録。GMアルバムとしてはいざいざ受け入れられるスタイルではないだろうか。曲それぞれの印象度というのは低かったが、まとまりのよさでは合格点があげられる。ただ、もう少し新しい試みというものがほしい気がする。

メーカー	徳間ジャパン
媒体	CD
品番	TKCA-30377
価格	2300円(税込)
備考	





9/25

## 茶々丸ゲーム・ミュージック (ヒューマン・オムニバス)

もはや、押しも押されぬ一大ゲーム・メーカーとなったヒューマンの4作品を収録したオムニバス・アルバム。収録アイテムは、「茶々丸パニック」「アビスの塔」「プロレス」「エジプト」。「エジプト」のみファミコンで、残りはゲームボーイ・ソフト。アレンジは、茶々丸〜とアビス〜が各2曲、ほかは各1曲となっている。各ゲーム、オリジナル・サウンドも収録。このアルバムは、オリジナルがしっかりしているせいか、アレンジの出来がかなりよい。特に茶々丸〜は、メロディ・ラインがキレイでマル。

メーカー	徳間ジャパン
媒体	CD
品番	TKCA-30378
価格	2300円(税込)
備考	



9/21

## ベア・ナックル/古代祐三

セガのメガドライブ版アクション『ベア・ナックル』のCD化。GMコンポーザーの古代祐三氏が音楽を担当したゲームだ。このアルバムで変わっているのは、音源がサウンドボードIIだということ。古代氏はGMの作曲にサウンドボードIIを愛用しているらしいので、恐らく、メガドライブに移植する前段階のものとして公開したのだろう。アレンジも5曲収録。曲調はハウスっぽいという触れ込みだったが、ジャズに近い感じも受けた。ビートを効かせても、メロディがおそろかにならないのが古代サウンドの魅力。

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-181
価格	2500円
備考	



10/5

## コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.4

コナミの最新ヒット作品を一挙3アイテム収録した、オリジナル・サウンド・アルバム。収録アイテムは、「サンダークロスII」「クライムファイターズ2」「ゴルフンググレイズ」で、いずれも完全収録。コナミでは、**で**き**が**った曲が「コナミらしいかどうか」検討するらしいが、さすがにそれだけのことはあるみたいで、このアルバムもコナミのふんいきムンムンの曲がいっぱいに詰まっている。おなじみのハイスピード・ドラム、メロディ・ラインをおさえ気味にして、ノリを強調するサウンドという感じ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7505
価格	2800円(税込)
備考	



## 各社新譜情報

### ★キングレコード

<10月21日>……●ファルコム・ボーカル・コレクションI&II⇒ファルコム作品のボーカル曲集。IとIIの同時発売。I、IIともCD2枚組3800円。

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII(日本ファルコム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。●プロビンシャルイズム・イース⇒「イースI&II」をハウスにアレンジ。CD3800円。

<12月21日>……●ファルコム・スペシャルBOX'92⇒おなじみ年末企画ものCD。CD3枚組。●こなみ・すべしやる・みゆ〜じく千両箱⇒同じく年末企画モノCD。詳細未定。

### ★ボニーキャニオン

<11月21日>……●ストリートファイターII/カプコン・アルフライラ⇒超人気アーケードのイメージ・アルバム。各キャラクタのテーマ曲をフル・アレンジしてリリース。CD2500円。●クロスソード&戦国伝承/SNK⇒NEO・GEOの2タイトルをカプリングしてリリース。CD1500円。

### ★ポリスター

<10月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ&LD)⇒エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメーション。30分カラーステレオHi-Fi 7800円。

<12月21日>……●(仮)スーパーリアル麻雀(LD)⇒発売中のビデオ、「麻雀バトルスクランブル」と「はじめまして♡」を一挙収録。価格未定。●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.3(ビデオ)……美少女ソフトをオムニバスで収録。詳細未定。

<1月25日>……●(仮)ミスレモンチック・イメージアルバム⇒アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シル、舞子のイメージアルバム。

<1月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ)⇒人気麻雀アーケードのビデオ化。詳細未定。

<2月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀IV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメ

ジ・アルバム。CD2800円。

### ★徳間ジャパン

<10月25日>……●カオスワールド⇒ナツメのファミコン版RPGのアルバム。詳細未定。●ファイヤープロレスII⇒ヒューマンのPCエンジン版新作ソフトのアルバム化。詳細未定。

### ★東芝EMI

<12月28日>……●サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト/データウエスト⇒FM TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。オリジナル8曲、アレンジ5曲収録。CD2500円。

●日URA I〜八玉の勇士伝説⇒リバーヒルソフトから先頃発売になった、PCエンジンCD-ROM版でゲームのアルバム化。全曲アレンジで収録予定。CD2500円。

<1月7日>……●サンダーススピリッツ⇒東芝EMI自身が制作するスーパーファミコン版ゲームのアルバム化。

### ★光栄

<10月25日>……●ヨーロッパ戦線⇒パソコン版シミュレーションのフルアレンジ・アルバム。PC-8801MC対応予定。CD3000円。

### ★ビクター音楽産業

<12月16日>……●(仮)女神転生⇒ナムコのファミコン・ソフトをフルアレンジしてリリース。詳細未定。

### ★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィCD-BOOK⇒羽田健太郎氏の音楽にのせておく本格的スタイルのドラマ編。CDのみ特製ブックレット付き。CD2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こういち作品集⇒すぎやま氏自選による作品集。全曲シンセサイザによるアレンジを予定。詳細未定。

<12月16日>……●ファミコン・ジャンプ〜最強の7人〜⇒全16曲すべてアレンジ。シンセ・アレンジが主体となる予定。CD2800円、テープ2400円。

### ★ポリドール

<10月25日>……●(仮)テトネイター・オーガン⇒メガドライブのCD-ROM、メガCD版ゲームのアルバム化。詳細未定。

10/21

## 孔雀王3〜櫻花豊穠〜

ゲーム化もされたおなじみの「孔雀王」だが、今回はビデオのサウンド・トラックを紹介する。サイトロン・レーベルの制作で、一部の収録曲にヴァーチャル立体音響システムを使っているのが話題。システムの開発者でもあるマルチ・アーティストのクリストファー・カレル氏が参加し、曲はもちろん、セリフや効果音なども臨場感たっぷりに仕上げられている。もちろん、ビデオのオリジナル・サントラも収録。とにかく、ヴァーチャル・リアリティ(仮想現実)だけあって、最高にビュアな音を体験できた。

メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCB-0003
価格	3000円(税込)
備考	松野真氏画と下ろしオリジナルB2オスター付



10/21

## 忍者ウオーリアーズ

ボニーキャニオンには、フルCDに収録したGMでも、1500シリーズに焼き直してほしいというファンの要望がよく寄せられるという。そこで、それに応えるため新シリーズをスタート。その名も1500名盤シリーズ。記念すべき第1弾は、サイトロン・レーベルの第1弾でもあったタイトル・ZUNTATAの「忍者ウオーリアーズ」。オリジナル完全収録はもちろん、昨年のGMフェスティバルのライブ・バージョンも1曲収録。この曲は、津軽三味線の参加で太盛り上がりだった「ADDOY MUKU」だ。

メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00074
価格	2800円(税込)
備考	メーカー&ゲームのロゴステッカー付



10/21

## ドラゴンナイトII

もう知らない人はいない、美少女ソフトの決定版「ドラゴンナイトII」(エルフ)のアルバム化。オリジナルとアレンジ・メドレーの2部構成で計73分の大作。まず、オリジナルだが、PCユーザーが全体のCD集だったことから音源にはPC98がチョイスされた。もちろん完全収録。一方アレンジは、13曲をセレクトして作られたノンストップ・ディスク・アレンジ「ファンタスティック・リミックス」(約20分)を収録。ディスクといっても、フュージョンっぽい感じ。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1043
価格	2500円(税込)
備考	351ミリ×351ミリ画面ポスター付





-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--



# MSX・FAN1月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ② ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
- 10 ( )
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- 5 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ]
- 6 [ ] [ 7 ] [ ] [ ] [ ]
- 8 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 9 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 10 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 11 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 12 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ 10 ( ) 11
- 14 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 15 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 16 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

17 [ ]

\*シリーズものは、『とか』とか必ず明記してください。

11月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

氏名 氏( ) -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年 )



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは10月31日必着。当選者の発表は12月7日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX  
②MSX2  
③MSX2+  
④MSXturboR  
⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAM(MEM-768)  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合をふくむ)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム  
⑧マウス  
⑨どれも持っていない  
⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング  
③パソコン通信 ④ワープロ  
⑤CG ⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを3つまで番号で答えてくだ

さい。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX/2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)  
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)  
③PCエンジン ④PC88系  
⑤PC98系(PC-286もふくむ)  
⑥FM TOWNS ⑦X68000  
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア  
⑩その他(具体的に記入)  
⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだん読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①激走BATTLE ②猫、さがしてようー ③HIQUIRE ④SUNDIVE ⑤32 ⑥ボクは忍者 ⑦THE TOWER OF ANGEL ⑧壁打ちピンポン ⑨目玉焼きだ!! ⑩体操人類マツトマン ⑪ちゅうがえり大作戦 ⑫Märchen ⑬どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ファイナル・ファンタジーIII「祭壇の洞窟」 ②ハウスミュージック風サティ「ジムノペディ#1」 ③夜明け2 ④HAPPY DAY ⑤MADNESS ⑥ハイスクールラバイ ⑦どれも興味がない

⑰ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目を明記してください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	幻影都市	5
2	サーク・ガゼルの塔	8
3	AD&Dヒーロー・オブ・ランス	106
4	ぶよぶよ	108
5	キミだけに愛を	109
6	ディスクステーション30号	110
7	ピンクソックス7	111

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCDDP>幻影都市
3	<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔
4	十字軍
5	FFB
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナズ講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
12	FM音楽館
13	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
14	パソコン天国
15	ほほ梅麿のCGコンテスト
16	AVフォーラム
17	<FAN NEWS>AD&Dヒーロー・オブ・ランス
18	<FAN NEWS>ぶよぶよ
19	<FAN NEWS>キミだけに愛を
20	DMfan
21	今月のいーしょーくー情報
22	DN SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP
25	<特別付録>スーパー付録ディスク

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	「あーばーみゃあどく」縦と横スクロール2タイプ
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソコン天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	雄新の嵐
8	伊忍道
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	キミだけに愛を
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説II
22	銀河英雄伝説II DX kit
23	クオース
24	グラディウス2
25	グラフサウルス
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	激突ペナントレース2
29	コラムス
30	サーク
31	サークII
32	サーク・ガゼルの塔
33	ザナドゥ
34	沙鷺愛蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THE プロ野球激突ペナントレース
38	シャロム
39	シュバルツツルII
40	シューティングコレクション
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソーサリアン
47	増設RAM(MEM-768)
48	ソリッドスネーク
49	大航海時代
50	ディスクステーション各号
51	提督の決断
52	テイル・オブ・ノーク
53	デ・ジャ
54	闘神都市
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンクエスト
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ビーチアップ各号
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	フォクシー2
72	ぶよぶよ
73	プライス巻
74	フリーコマンダーII
75	FRAY
76	ボッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・補神演

●9月の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。



MSX製アナログ時計で世界の時を刻む

# BASIC ピクニック

## #29 アナログ時計の作り方



Mファンにディスクが付いたり、ソ連が解体したり、落合が三冠王を取ったり(予定)している、この激動の時を、MSX製アナログ時計で刻みたい。

**タイムスタンプ** ディスクにセーブされているファイルは、更新されるたびにその更新されたときの日付と時刻の情報をディスクに記録している。これは、Disk BASICでは見ることができないが、MSX-DOSを立ち上げて、「DIR」(BASICのFILESに相当)というコマンドを実行すると、ファイルごとにその日付と時刻を表示してくれる。ずっとBASICばかり使っていたとしても、ひそかに日付と時刻データを記録しているのだ。これで、似たようなファイルのどちらが新しいバージョンとか、いつ更新されたかなどの確認ができる。しかし、内蔵時計が狂ってはいその利用価値は激減する。

**TPSET** グラフィックのロジカルオペレーションのなかでもっともよく使われる。ある領域Aを別の領域Bにコピーする場合、領域Aの絵柄(透明色以外のカラーコードでかかれたもの)部分は領域Bの上にそのまま乗せられ、もともとBにあったものは消えてしまうが、領域Aで透明色(カラーコード0)だった部分は、領域Bにもとからあった絵柄がそのまま残る、というものだ。つまり、領域Aの絵柄だけを切り抜いて、領域Bに上塗りするということになる。

ちなみに、一見、2つの箱しか表示されないような次のプログラムを実行してみよう。無数の箱がどつと現れるはずだ。COPY文は奥が深い。

```
SCREEN5:LINE(10,10)-(50,50),B:COPY(0,0)-(255,211)TO(3,3),TPSET
```

## アナログ時計にいたる3つの道

MSX2以降のMSXには、優秀なデジタル時計(日付機能付き)が入っている。

編集部の壁時計や多機能電話内蔵のデジタル時計なんかよりもよっぽど正確で、わたしたちの編集部でいばん信頼できる。

DOSをよく使う人は、タイムスタンプを有効に使うためにこの内蔵時計のことを気にしている人が多いだろうが、BASICOだけで使っているとそうでもない。たとえば、編集部の約10台のMSXは、わたしがCLOCK-ICのことを調べるための実験をするまで、どれもこれもばらばらの時刻を示していた。ようするに、内蔵時計をだれも使っていなかったのだ。

↑

一方、わたしは夏休みからずっと、BASICピクニックで、ロジカルオペレーションを使ったグラフィック用COPY文の

実用例をやろうと考えていて、そのテーマを探していた。とくに、切り抜き機能が便利なTPSETをやるつもりだった。できれば、アニメーションがいいのだが、と考えつつ、そうなる

と絵柄を作るのに根性があるなあ悩んでいたのだった。

↑

さらに一方、今月号の「体操人類マッドマン」というプログラムで、以前、3Dグラフィック

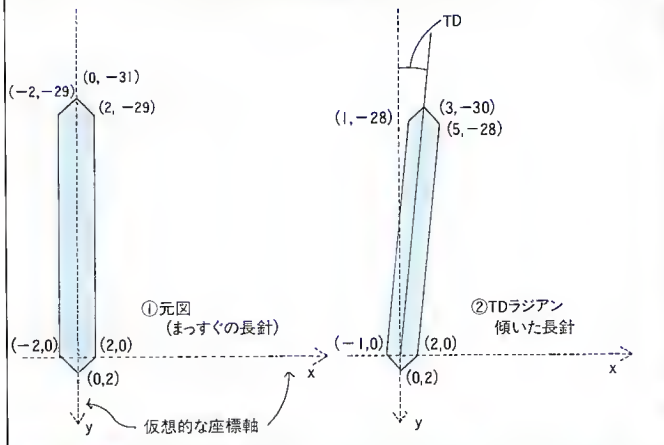
ページ0と1の切り換え 時計全体



③31ページのリスト2の実行画面。文字盤と長針、短針はCOPY文、秒針はLINE文で表示している。サービスでデジタル時計もつけておいた。↑秒ずつスムーズに時を刻んでいく



## ■図1 1つの元図を計算で傾けていく



①基本となる針のグラフィックをまず作り、回転の中心点を原点として、各頂点の座標を割り出す。その座標1つ1つに対して、回転公式を適用して新しい座標を計算する。たとえば、6度(リスト2の変数TD)傾けると、図のように座標が変化する(整数化で誤差が出るために多少歪む)

のときに紹介した、点の回転公式とおなじものを見つけた。

原点を中心に点(a, b)を角θだけ左回転させた点の座標を(x, y)とすると、

$$x = a \cos \theta - b \sin \theta$$

$$y = a \sin \theta + b \cos \theta$$

という関係が成り立つ。ただし、これはY軸が上向きの場合の公式だ。パソコンの座標軸はY軸が下向きなので、話がちょっとややこしくなりそうだが、じつはそうでもなく、「角θだけ左回転」を「角θだけ右回転」と置き換えればこのままでいい。

それに、そういえば、配列に入れたグラフィックは、コピーするときに方向を指定して4つのパターンが作れるという楽しい機能があるのに使ったことが

ないな、などと考えていると、アナログ時計を画面に出現させようという、今回のテーマに必然的にたどりつくのだった。

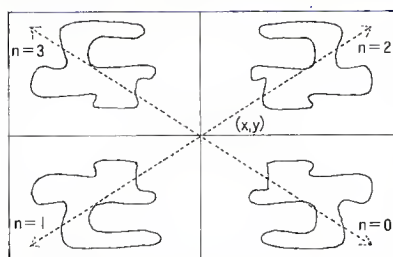
で、アナログ時計作りの大まかな計画は次のようになる。

①針の最小限のグラフィックデータを作り、それを6度(文字盤の1分に相当する角度)ずつ傾けて、90度ぶんの針のグラフィックを裏画面に用意する

②そのグラフィックを配列に読みこみ、時間によってコピー方向を変えて画面にコピーする  
③文字盤の上に、短針、長針の順にTPSETでコピーする

ほぼこの方針で突き進み、できあがったのが左のアナログ時計だ(プログラムは31ページのリスト2)。

## ■図2 グラフィックのCOPYには方向がある



グラフィック用配列COPYのおもしろい機能の1つ。あるパターンを配列A%にコピーしたとする。そのA%を下書きに従って、n=0~3でCOPYしていくと、この図のようなになるのだ。この機能を使って、針のパターンを4分の1ですませた。

COPY A%, n TO (x, y), P

グラフィックデータ  
が入った配列

コピー方向  
(図参照)

コピー先  
座標

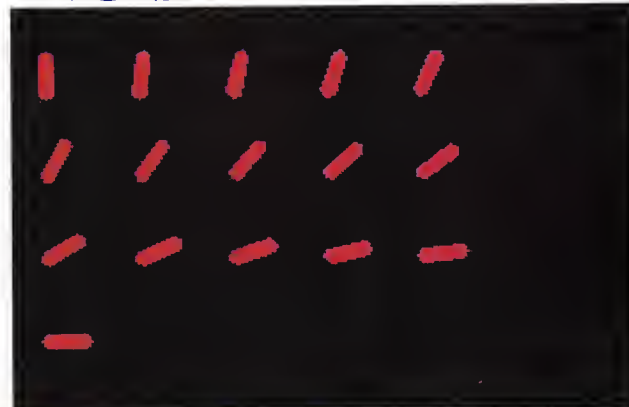
ページ  
(省略可)

## ページ2 青い長針



①図1の方式で90度ぶんの針グラフィックをSCREEN 5のページ2に用意しておく

## ページ3 赤い短針



②針の場合とまったく同様にして90度ぶんの短針グラフィックをページ3に用意しておく

## 配列B% 文字盤



①文字盤(文字はないが)はまるごと配列B%に入れる。表示にページ0と1の両方を使うのでこれを置いておくページがないのだ。また、この作り方は下のとおり



②まず、全体の大きさを決める円をかき、灰色の地色をぬる

③4分の1だけ目盛りをかき、配列にコピーして残りの3方向ぶんのコピーをする



ページ切り換え リスト2の行360では、ページ0とページ1のビジュアル、アクティブを毎回切り換えている。アクティブページとは、グラフィックがかきこまれるVRAMの領域、ビジュアルページとは、画面表示されるVRAMの領域のこと。この場合、時計の各パーツをコピーしている最中はまったく表示されず、そのまゝにすでに完成していた時刻の時計画面だけを表示するようになっていく。

もしページ切り換えをしなればどうなるか、行360を消去して動かせばよくわかるはずだが、脈時猫分n秒から、脈時猫分n+1秒になるときも、秒針だけを動かさなければいいというものではなく、文字盤からすべてかきかえているのだ。かきかえる時間は、この時計の場合は1秒もかからないのだが、どうあがいても、人間の目にはチラついて見えるだろう。

このチラつきをなくすために、裏ページで時計を完成させてから、表にあった古い時刻の時計とさっと交換しているのだ。こうすると、じつにスムーズに時計の針が進んでいくように見える。

**リスト2の改造点** この時計はまったく音がしないので、秒針の音を入れてみよう。たとえば、次の2行を追加すればいい。

```
115 A$="T200L32S0
M300O5":PLAY A$,A$
535 PLAY"A","F+"
音はてきとうに変えてみよう。
また、たとえば、C$にてきとうな時間を入れておいて、行370で時刻を読みこんだ直後に、
375 IF A$=C$ THEN
1000
を入れておく。
つまり、時刻C$がやってきたら、行1000に書いてあった命令を実行するようにできるわけだ。
そのほか、動作中に時間を変更できるようにするとか、いろんな応用が考えられる。
また、時計の表示は1秒ずつずれるので時刻は1秒早くセットすること。
```

## 針だけをコピーするTPSET

ページ2に長針のグラフィック、ページ3に短針のグラフィック、配列B%に文字盤のグラフィックを用意したとする。

時間は、GETTIME A\$とするたびに正確な時間が入手できるはずだが、そのまゝに内蔵時計が世界の時間と一致している必要がある。ついでだから日付ごとあわせよう。

まゝにもどこかでやったが、鯉年鯉月鯉日豚時猫分猿秒なら、SETDATE"鯉/鯉/鯉" SETTIME"豚:猫:猿"でセットできる。漢字1文字は、数字2桁を意味し、DATEは"/"、TIMEは":"で区切るという点が重要ポイント。

しかし、やっぱりついでに對話式(というほどでもないが)日付時刻設定プログラムを作っておいた。付録ディスクの「TOKEI.BPY」(おもにリスト2)の行1000からがじつは下のリスト1になっているので利用してほしい。使い方は、RUN1000を実行して、要求に応じてデータを入力していくだけ。

さて、時間のデータによって、それに応じたグラフィックの場

所とコピー方向を決定し、

①まずB%、つまり文字盤をふつうの上塗りコピー

②時間に応じた短針パターンをA%に読みこんで、適切な方向でコピー。このときに、TPSETを付けるのがたいせつ(でないと醜い黒い四角が現れる)

③同様に長針をやはりA%を介してコピー

④最後に、秒に応じたLINE文で秒針をかく

大枠は以上のとおりだが、注意点が2つある。

1つは、①~④をやっているあいだは見せないで、完成してから見せるということ。具体的にいうと、ページ0とページ1の2ページを使い、片方をアクティブ、片方をビジュアルに設定して、これを毎秒入れ換える。

もう1つは、秒針をかくときは、まさかいちいち座標を計算しているわけにはいかないので、秒針描画用の座標テーブル(配列SX、SY)を用意しておき、あらかじめ計算しておくということだ。

あとは左の傍注を参照して、てきとうに機能アップしよう。



文字盤のグラフィックの入った配列B%をふつうにコピー



A%に短針を1つ入れ、時間に応じた方向でTPSETのコピー



おなじように、A%に長針を1つ入れ、TPSETのコピー



最後に秒針をLINE文でかく。完成したところでビジュアルに切り換える。

### リスト1のプログラム解説

●リスト1は、リスト2のオマケとしてファイル名「TOKEI.BPY」のなかに含まれている。以下は行番号ごとの解説。

1010 ユーザー定義関数の定義。FNA\$は、FNB\$を定義するためのもので、「ある文字列の右から2文字を取り出す(1文字しかなければ頭に0を付ける)」。FNB\$は、あとで日付と時刻のデータを入れる配列A\$を前提にして「添字X以降の配列A\$を連続して3つ、文字X\$でつなぐ」。ようするに、日付、時刻設定用の文字列を作る関数(行1130で使用)

1020 画面初期設定

1030~1080 年、月、日、時、分、秒の入力を順に受け付ける

1090~1120 確認

1130 日付、時刻設定(FNB\$が、設定用文字列を作成)

1140 終了

### リスト1 日付・時刻の設定 ファイル名:TOKEI.BPY

```
1000 '●●● DATE-TIME SETTING
1010 DEFFNA$(X$)=RIGHT$("00"+X$,2):DEFFNB$(X,X$)=FNA$(A$(X))+X$+FNA$(A$(X+1))+X$+FNA$(A$(X+2))
1020 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
1030 INPUT "年";A$(0)
1040 INPUT "月";A$(1)
1050 INPUT "日";A$(2)
1060 INPUT "時";A$(3)
1070 INPUT "分";A$(4)
1080 INPUT "秒";A$(5)
1090 PRINT "これでいいですか。よければ、スペースキー、やりなおすならESCキー"
1100 FOR I=0 TO 1
1110 IF I=-STRIG(0):IF INKEY$=CHR$(27) THEN
1020
1120 NEXT
1130 SETDATE FNB$(0,"/"):SETTIME FNB$(3,":")
1140 PRINT:PRINT "せっていしました。":END
```







# ファンダム

今月でプログラムコンテストのノミネート発表も終わり。それはそうと、ファンダム読者のみなさん、コンテストの読者審査員になってください！  
くわしくは、44、45ページを見よう！

★P目玉焼きだ!!③	32/64
★PSUNDIVE①	33/52
★Pちゅうがえり大作戦/①	33/53
★P壁打ちピンポン①	34/56
★P3 <sup>2</sup> ①	35/54
★Pボクは忍者①	35/55
★P猫、さがしてよう～	36/68
★PMärchen⑩	37/65
★PTHE TOWER OF ANGEL⑩	38/58
★P体操人類マッドマン③	39/60
★PHIQUE⑩	40/69

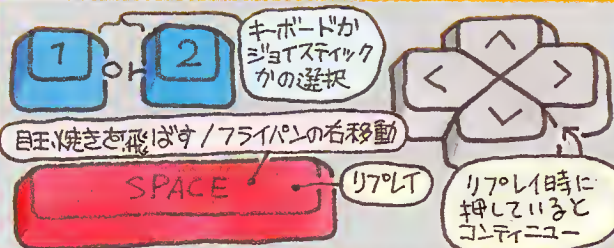
★P激走BATTLE⑨	42/62
●プロコン審査用紙/読者審査員募集要項	44
●ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは晴れた/＋情報局	46
●スーパービギナーズ講座	48
●アルゴリズム甲子園	50
●マシン語の気持ち	51
●スペシャルチェックサムの使い方	71
※Pはプログラム、①～⑩は画面数を表します。	
また、★のついているプログラムはコンテストノミネート作品です。	



ターボユーザーの方へ、※ターボは標準モードで、と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1.1フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」(シフトキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

## グラフィックに注目のクッキングゲーム 目玉焼きだ!!

画3面 MSX2/2+ VRAM128K  
by 木内靖 ▶リストは64ページ



④目玉焼きの色といい、形といい、よくできているグラフィックに見とれていると

タイトル画面で、キーボード(1)かジョイスティック(2)かを選択すると、しばらく待つ。このあいだに目玉焼きやフライパンのグラフィックをかいているのだ。

ゲームがはじまると、黄色いメーターがどんどんあがる。こ



④うっかりこがしてしまいそうになる。なるべくメーターギリギリではねあげよう

れがあがりきってしまうと、目玉焼きはこげてゲームオーバーになるのだ、とちゅうで目玉焼きを上にはねとばす。すると、そこで目玉焼きの焼け具合が決まり、焼け具合のぶん、メーターが赤くぬられる。

はねとばした目玉焼きはフワ



④ポンとはねあげたのはいいいけど、こんどは受け取るのがけっこうむずかしい

フワと宙を舞って下に降りてくる。こんどはそれをフライパンでキャッチ。失敗するともちろんゲームオーバー。

受けたらまたこげないうちに、はねあげて……のくりかえし。ちょうどよく焼けるとステージクリアでさらにむずかしくなる。



④なんとかくりかえして、ちょうどよく焼けたらステージクリア



④フライパンからはねあげると目玉焼きは、一見、ちょうどよいように飛ぶ



# 3Dの迫力でプロミネンスが襲ってくる SUNDIVE サンダイブ

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Nu~

▶リストは52ページ

自機は太陽調査艇。例によって慣性がきいていて、ふわふわと飛んでいる。そこに向かって突然プロミネンスがおそいかかってくる。プロミネンスというのは、たしか太陽の火花みたいなものだったと思うが、熱いに決まっている。これをなんとかよけながら何秒生き延びられるかを競うゲームだ。

プロミネンスがもっとも近づいたときに自機と接触するとダメージを受け、自機の色が白から灰色、紫、暗い緑と変わっていき、さらにダメージを受けると大破してゲームオーバー。また、操縦ミスで画面枠からはみ

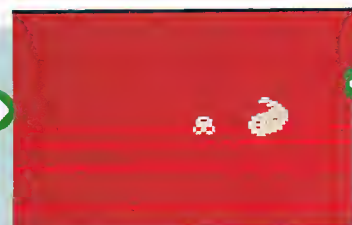


④ 太陽線 (太陽の地平線のこと。ホントか) のかなたからプロミネンスがやってくる

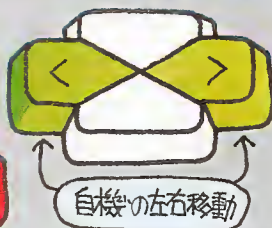
でるとその時点でゲームオーバーになる。

ゲーム自体はありがちなタイプだが、襲いかかってくるプロミネンスの表現がさすが。

リプレイは、かつて「NU~式リプレイ」と名付けたときのままの方式で、キー入力とは無関係に一定時間後に開始する。



⑤ 右投げの投手ならシュートだ。ぐっと引き寄せてバカーン……と打ってはいけない



⑥ リギリのところまで持たせようが、プロミネンスがおそってくる



⑦ 34秒という極細のスパゲティもゆでられない時間だがこのゲームでは長生きのほう



⑧ ついにダメージがいっぱいになり、大破。このときの閃光もなかなか

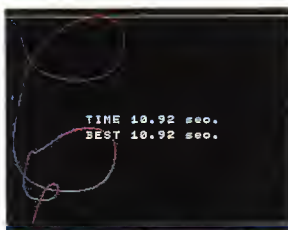
# 自分の過去のプレイをやりなおせる！ ちゅうがえり大作戦！

画 1 面

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by YAGI

▶リストは53ページ



④ ぐるんぐるんと最初のゲームでゲームオーバー。これをリポートしつづける

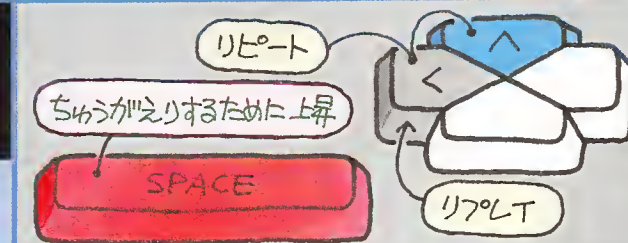
私は泣く子どもだまる大冒険家・院泥寺世雲頭。今日も冒険に出かけたが、私の冒険をいつもじゃまする悪の秘密組織によって私の乗る飛行機が新兵器しかくバリアのなかに閉じこめられてしまったのだ！

という背景で、飛行機に見立

てたドットを周囲の壁にあたらないように操作して、なるべく長く持たせるというゲーム。

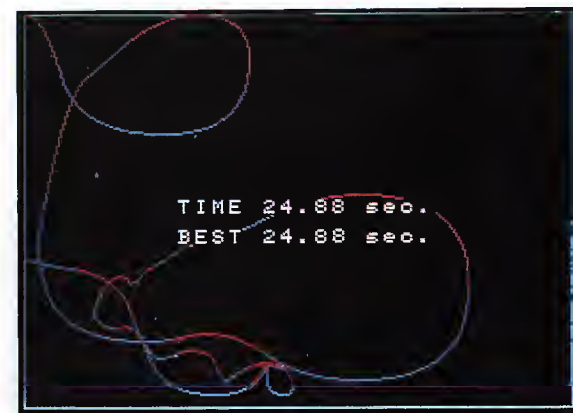
操作方法はスペースキーだけなのでかんたんそうだが、ほんとうはすごく複雑だ。なにしろ、「スペースキーを押していると上へ、はなしていると下へ加速度が働き、上昇中は左へ、スペースキーを押して下へ、または左へ進んでいるときは右へ加速度が働く」という奇怪なアルゴリズムなのだ。

しかし、なぜか奥が深い。そのうえ、リポート&コンティニュー機能というのがあり、自分の前回のプレイを再現するだけ



でなく、とちゅうでスペースキーを押すことで新しいプレイをつなぐことができるのだ。

30秒生き延びるのが最初の目標で、60秒を超えたら「うますぎる」と作者からいわれる。



⑤ いいところは残し、悪いところはすずして、続けてきたら、ここまで記録が延びた。とちゅうから参加できるのがいい

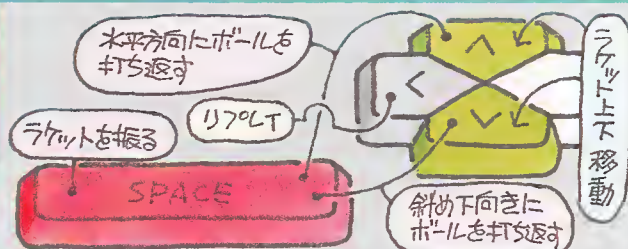


# 数秒後の自分に向かってラケットを振る 壁打ちピンポン

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボは標準モードで

by HIDEYUKI ▶リストは56ページ



①ピン球を床に向かって打つ。床ではね返って壁にあたり(この瞬間画面全体の色が変わる)ボールともどってくる。写真は特別にピン球の軌跡を表示するようにして撮影したもの

1画面タイプという短いプログラムで、けっこうな密度のスポーツゲームに仕上がっている。

壁に向かって、ピン球を打っては返し打っては返し、の孤独な遊びをシミュレートしたもの。画面に現れているラケットの動きは、ふりかぶって打ち抜けるまで、4段階でアニメ的に動いて雰囲気を出しているし、ピン球のはね返る角度やスピードもプレイヤーの手加減で変わってくる。

それにしても、テニスでも、野球でも、ドッジボールでも、おなじように壁打ちで遊ぶだろうに、壁打ちピンポンがもっともせつない響きを持っているのはなぜだろうか。

## ■厳格な壁打ちのルール

それはともかく、この壁打ちピンポンには厳格なルールがある。それは、

- ①ピン球を打つ
- ②床にあたってはねる
- ③壁にあたってはねる
- ④それをダイレクトで打つ



②ちょっと強く水平に打ちすぎた

③タイミングをあわせて打つ

④もどってきたところを



⑤奥のほうで床、壁とはねて、もどってきたが、スピードが付きすぎていたので、タイミングがあわず、空振りしてしまった

という順序でなければならないことだ。床にあたらず直接壁にあたり、壁ではね返ったピン球がラケットにあたるまえに床ではねたりした場合は失格。ラケットをピン球にあわせても反応がなくなり、すぐにゲームオーバーになる。これは、最初のサーブのときに打ちそこねた場合もおなじだ。

## ■数秒後の自分が相手

ということは、あるていど下向きに打ち返し、壁から強く高

い球が返ってくるように打つのが基本パターンになる。けっきょく、壁ではねかえったピン球を打つのもやはり自分なのだから、数秒後の自分が打ちやすい球を心がければいいのだ。

まあ、心がけるだけでうまくできるのなら、学校も神社も警察も市役所も国会も国連もいらない。

で、ピン球を強く打つためには、スペースキーを押したままあるていどエネルギーをたくわえるタイミングを一定に保つこと。じょじょに軌道が低くなってくるピン球をふたたび上の軌道へあげるには、斜め下打ちで角度を付けること。この2つがポイントだ。

もっとも、うまく誘導できれば、おなじ位置から動かずに一定のタイミングで打ち返していられるパターンもありそうだ。

## ピン球の打ちわけ

水平打ち



やや斜め下打ち



斜め下打ち



⑥カーソルキーの上を押しながら打つと水平打ちに

⑦そのまま打つとやや斜め下に向かって飛んでいく

⑧カーソルキーの下を押しながら打つと角度の急な球になる

## ラケットのフォーム



⑨スペースキーを押していたあとはなすと、ラケットが写真の順序できれいに動く



# 数字の変化のしかたが面白い

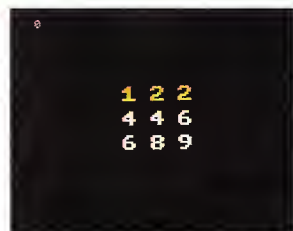
3<sup>2</sup>

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 坂本伸幸

▶リストは54ページ



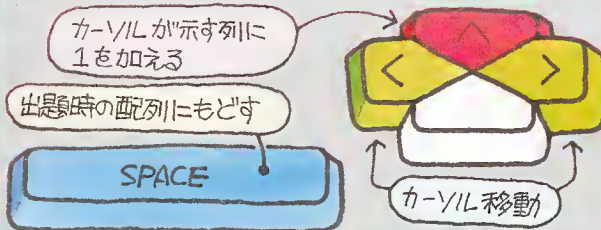
④レベル数+1が、そのレベルをクリアするまでの最小手数となっている

どこかで見たことのある数字キャラだと思ったら、これは1991年8月号に掲載された『秩序回復』と同じ作者によるもの。あのときは、ちょっと変な移動方式で数字を順序よく並べるパズルゲームだった。

今度のこのゲームの目的は、

バラバラに3×3に並んでいる数字を、上から順に123、456、789と並べることを目的とする。

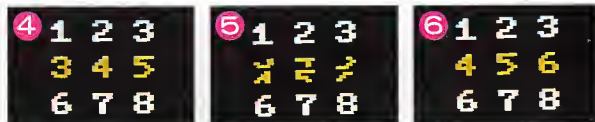
黄色いカーソルは、カーソルキー右を押すたびに、上から下へ横1列ずつ→左から右へ縦1列ずつ→右斜め下向きの対角線→左斜め下向きの対角線、と順に(または逆に)変化していく。カーソルキーの上を押すと、カーソルのあった数がそれぞれ1ずつ増える。これを利用して、目的どおりに数字を並べるわけだ。ギブアップしたいときは、スペースキーを押せば出題されたときの状態にもどる。



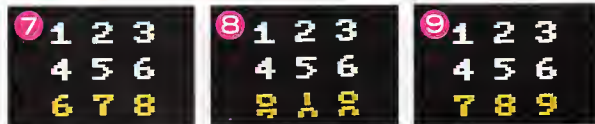
## レベル2を並べる



④235と対角線上に並んだ数に1をたす。クルッと数字が回転し、1がたされた



④今度は、真ん中の横1列に1をたす。これで上の横2列がそろったぞ



④下の横1列に1をたして、これでレベル2をクリア。どんどんむずかしくなっていく

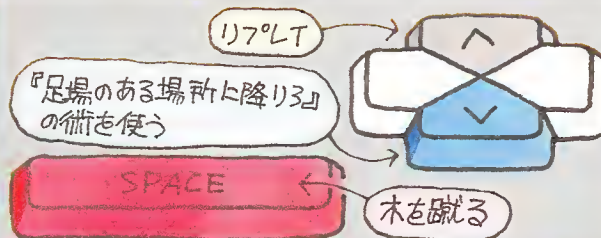
# こんなボクだって立派な忍者になりたい ボクは忍者

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by パト

▶リストは55ページ



④「とっくん」開始。小丸は画面右にある木に向かってジャンプし、飛んでいく



④木が近づいてきた。木を蹴る用意をするぞ



④木とかさなった、今が蹴るチャンスだ



④小丸は向きを変え、左の木に向かって飛び

これが「足場のある所に降りろ」の術だ!



④術を使った小丸の動き(特殊処理で小丸の軌跡が見えるようにした)

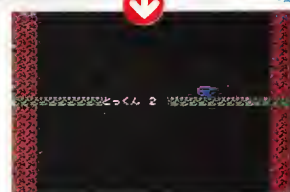
先祖代々が忍者である、忍者の家系に生まれた小丸は小学1年生。そんな小丸は、じっちゃん伊賀丸と忍者になるための特訓をするのであった(作者の手紙より)。

これはアクションゲームだ。忍者の小丸は伊賀丸の投げた手裏剣をよけ、木から木へ飛び移

りながら上へと登っていく。木から木へ飛び移るには、木と小丸がかさなった瞬間に木を蹴ること。タイミングが大切だ。画面上の枝までたどりつけばクリアとなり、「とっくん」数が加算される。画面下の枝の下から伊賀丸の投げてくる手裏剣に当たるか、木を蹴りそこねて木に激

突したらゲームオーバー。手裏剣は「とっくん」数が上がると速くなる。

小丸は「足場のある所に降りろ」という術が使える。これは手裏剣に当たりそうなときに使うと効果を発揮。どういものかは右上の写真で一目瞭然。わかりやすい術だ。



④上の枝にたどりついてても特訓はつづく



# 緊張の瞬間、閃く指先、わきおこる歓喜 猫、さがしてよう～

画4面

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボは標準モードで

by HASEMAKO ▶リストは68ページ

プレイヤー1

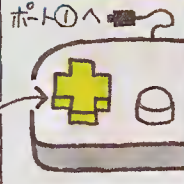
※プレイヤー1は  
ポート②にさしこんだ  
ジョイスティックで  
遊べます。

リフット

SPACE

猫をつかまえる

プレイヤー2



作者によれば、猫探し、というアルバイトをヒントにしてこのゲームを作ったそうだ。

ほんとうにそんなアルバイトがあるのかどうかはさておいて、このゲームは2人対戦早押し競争ゲームだ。

RUNすると、このゲームに登場する色ちがいの15匹の猫の顔が猫かれる(下の写真)。

描きおわると「猫ふんじやった」の軽快な音楽が流れ、ゲームスタート。

「WANTED」と書かれた四角を中心に上下左右に同じ四角がある。「WANTED」の四角には、さがしてもらいたい「さがし猫」が表示される。このさがし猫の上下左右の四角のどれか1つに猫が表示されるので、その猫とさがし猫がおなじかどうかをすばやく判断する。おなじなら、その方向のキーを相手より早く押すのが勝負だ。プレイヤー1が猫を捕まえたときは、捕まえた猫の四角の隅に青いマーク、プレイヤー2が捕まえたときは赤いマークがつく。両者同時に捕まえた場合は、2人とも1匹ずつ捕まえたことになる。

## ■その他のルール

●3匹以上差をつけられたプレイヤーが猫を捕まえると、リードしているプレイヤーの捕まえた



①猫の表示を待つときは、ちょっとドキドキ。指先は獲物にとびかかるライオンのようだ

②さがし猫と同じ猫が、上の四角に表示された。どちらのキー入力か勝負!

③早押し勝負の結果、プレイヤー1が勝ち、緑色の猫を捕まえた



④勝負は中盤にさしかかる。両者同時に猫を捕まえた



⑤10匹先に捕まえたプレイヤー2の勝利。0型のプレイヤー1はおてつきが多かった

た猫の数を1匹減らせる

- さがし猫と同じ猫が表示されたのに逃がしてしまうと、リードしているプレイヤーの捕まえた猫の数が1匹減る
- おてつきをすると、捕まえた

【おこ つかまえてよう～】



【いんちきは、いけません。】

PLAYER 1 BEST ! PLAYER 2  
ベスト .32 .40  
タイム 1.97 4.00 タイム 1.70

⑥画面左側にはプレイヤー1の捕まえた猫と「ベストタイム」が表示されている。プレイヤー2は右側に表示。おっと、猫が表示されるよりも前にキーを押したために注意された

猫の数が1匹減る

●10匹先に捕まえたほうが勝ち

## ■1人でも遊べる

画面下にある、「ベストタイム」はどれだけすばやく1匹の猫を捕まえられたかの最小タイム

ム(上の数値)と、10匹捕まえるまでにかかった時間(下の数値)を表示する。だから、このゲームは2人対戦で遊ぶだけでなく、自分1人で記録更新を目指して遊ぶこともできる。

## 15CATS





# メルヘンなパズルの世界にひとめぼれ

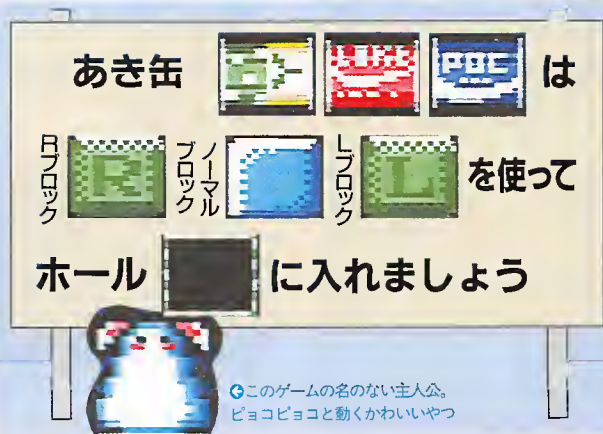
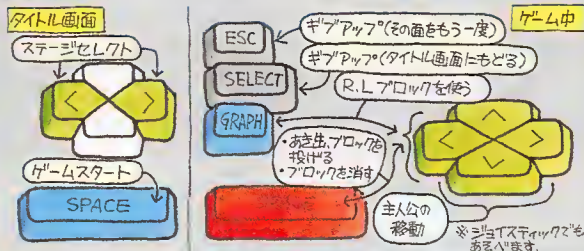
## Märchen

画10面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by やすし

▶リストは65ページ

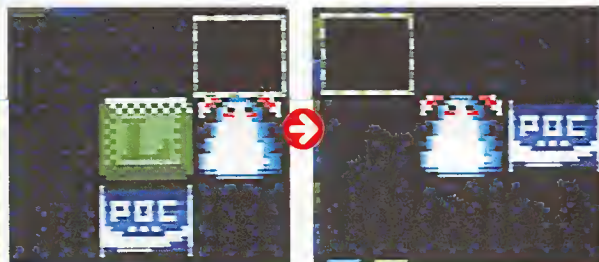


上の看板に書いてあるのがこのゲームの目的。主人公はR、L、ノーマルブロック、あき缶

等の後ろにまわって、それらを投げることができる。このキャラクタが他のキャラクタにぶつ

### Lブロックの使い方

Lブロックを使うと下の連続写真のように左回りに90度回転する。Rブロックは右回りに回転する。



かると、ぶつかった反動で1キャラぶん押される(押される先が床、ホールの場合だけ)。ブロックを消したいときは壁に押しつけば消せる。また、動かせ

るキャラクタはすべてホールに落とせる。R、Lブロックはそのブロックを中心とした3×3マスの範囲のものを左右に90度回転させる。

ステージを  
きれいにする



①かんたんなステージ1。まずボカリのあき缶を左のノーマルブロックにぶつける



②あき缶の上に主人公を移動させて、今度はあき缶を下に投げる



③そして右のブロックにあき缶をぶつけると、うまくホールの下にあき缶がきた



④あき缶をホールに入れてやってクリア。こんなデモのあと、次のステージへ

### 全15ステージから 7つのメルヘンの世界を ピックアップ



①ステージ8。あき缶とホールとの間の壁を消すのではなく、ホールまでの道を作る



②ステージ2。三矢(みつや)サイターの缶は遠まわりをして最後にホールに入れる



③ステージ4。家のなかにあるホールに2つのあき缶を入れる。これはかんたん



④シンプルなステージ7。下にあるノーマルブロックが、目のつけどころだ



⑤ステージ10。L→Rブロックのコンビネーションでいちばん左側のあき缶を消す



⑥このステージ12は、むずかしかった。Rブロックは動かさずに使うのがコツ



⑦ステージ14。主人公を左から右に移動させるときは首じゃなくて足のところを通る



# 塔の上にいるエンジェルを一目見たい! ザ・タワー・オブ・エンジェル THE TOWER OF ANGEL

画10面

MSX2/2+VRAM64K

※ターボは標準モードで

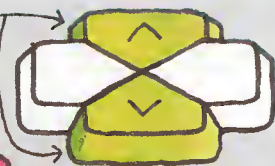
by M-OZO

▶リストは58ページ

回転の半径増減

・ゲームスタート /  
・中心と回転の切りかえ

SPACE



ここまで  
のはって  
かしら?



ここが塔の入口。エレベータに乗るにはカーソル左上を押しながらゲームスタート

見ると、遊ぶのとではかなりちがうもの。このゲームも遊んでみて、はじめてそのおもしろさに気がついた。これは塔の上にいる天使を、ひと目見ようと、20階建ての塔を登っていくアクションゲームだ。

青と白の「+」が主人公の足だ。青い足を中心に、白い足が人工衛星みたいにくるくる回る。ここに1歩ふみだそうとすると、スペースキーを押すと、白い足と青い足が入れ替わり、歩く。歩幅は大きくしたり、小さくしたりできる。さあ、歩きはじめるか。

天使の絵が書いてあるエンジェルボードをすべてふんで、階段のところに行けば上のフロアに進める。足をふみはずしてフロアから落ちて、しばらくすれば復活する。が、時間は容赦なく過ぎる。TIMEが0になるとゲームオーバーだ。

さあ、ガゼルの塔の4倍の高さのこの塔を登りはじめよう。



ハアハア、フロア3まで登ってきたぞ。まずは、画面の右上にあるエンジェルボードをふみにいくとするか。青と白の線は、それぞれの足の軌跡をあらわしたものだ



あれ、最後のボードをふみにいったら、落ちてしまった



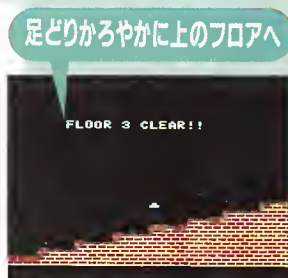
はやく、はやく、復活してくれ。タイムがもう残りすくないぞ



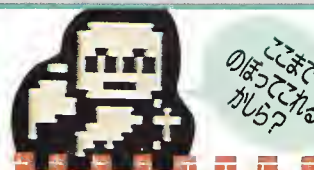
エンジェルボードはふむと消える。次は下にあるエンジェルボードをふみに行く



残りタイム1でどうにかクリア。残りタイム×50+1000がスコア



足どりかるやかに上のフロアへ



デビルボードが初登場。うーん、階段まで行くのがこわそうだ



ふむと回転が速くなる床を使って太極拳のみたいなか描いてあるフロア



エンジェルボードだけのこのフロア。歩幅を小さくしてふんていく



床が日本列島の形になっているフロアだ。タイムが少くないのはやく



## この床に注意!



レンガ造りのこの床をふむと、白い足の回転スピードが高速になる。目が回りそう



この床をふんでびっくり。なんと地震が起り、地面が上下に激しくゆれるのだ



このデビルボードをふんだあとは穴となる。またおなじボードをふむと宙に浮くぞ



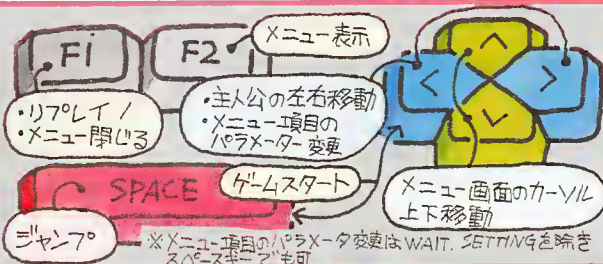
## アクションゲームに新境地を開く意欲作 体操人類マツマン

画8面

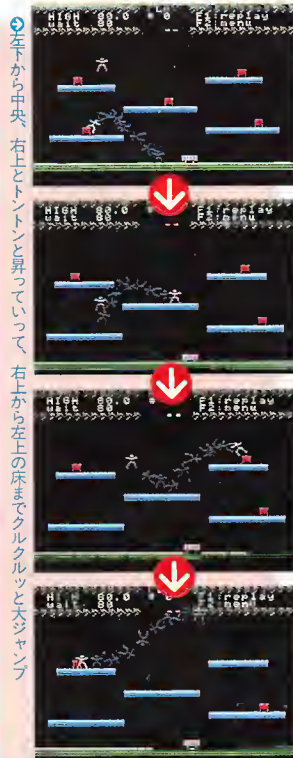
MSX MSX2/2+RAM32K※ターボは標準モードで

by 尾花健一

▶リストは50ページ



④タイトル画面。タイトルの文字がパラパラと消えていく



⑤左から中央、右上とトントんと昇っていった、右上から左上の床までクルクルと大ジャンプ

クルクルとキャラクタが回転していくのが楽しい体操シミュレーションだ。

目的は、5つの赤い旗を取って(取る順は自由)、チェッカーフラグのところまでピタリと静止すること。ゆっくり近づいてくる敵に触れたり、着地に失敗して地面に激突したりする(足の裏が床につかないと着地できない)と減点。逆に敵に反撃をくらわずとボーナス点が入る。目的を達成したか、制限時間を超えてしまつて0点が確定したときに、スコアが表示される。基本的に、はやく目的を達成するほど得点も高く、敵を倒すとある

ていどまで得点を伸ばせる。

スペースキーのジャンプとカーソルキーの左右で、マツマンは自由自在にクルクルまわり、その動きだけでもおもしろい。

最初は制限時間内に目的を達成するのもおもしろいが、遊びつくすための豊富な機能(下のメニュー)もありとくに「example play」(作者の模範演技)を見ると、20点や30点で終わるわけにはいなくなってくる。

編集部では、ちえ熱が100点の大台に達したところで編集部全体が猛烈にいそがしくなり、記録更新の戦いは休戦中だ。はやく再開したい。



⑥最後の赤い旗を取るために右下へ飛んでおり。うまく着地できればラッキー

超絶技巧の3段ジャンプだ!



⑦左下、中央と連続してジャンプすれば、いつべんにこんな高いところまで飛びあがれる



⑧ここで静止すると得点表示

げいんと反撃



⑨敵に頭突きで反撃できる。つまり、さかさまの状態で、ある程度、下向きの速度を持って触れば、敵がダメージを受けて消滅してしまい、ボーナス点が入る

### マツマンをしゃぶりつくすためのメニュー



いつでもF2キーでこのメニューウインドウが開く。  
①モード切り換え。[PLAY]は記録モード(現在のトラックにプレイを記録)、[WATCH]は再生モード(現在のトラックの記録を再現)  
②トラック プレイを記録用メモリ領域の選択。#0はHCB000～、#1はHCB001～、#2はHCB002～、#3はHCB003～、それぞれここをBSAVEしておけば記録が残る  
③ウェイト設定 ゲームのスピードはこの数値が大きいくほどノロくなり、小さいほど速くなる  
④模範演技 作者自身の「お手本」の記録があり、ここを選べると興味深いデモが見られる

【付録ディスクの遊び方】「体操人類マツマン」は付録ディスクのメニューから選んで遊ぶことはできません。BAS10の画面で「RUN"MATMAN, FDG"」と打ちこみリターンキーを押せばゲームができます。また、マツマンは自分の記録をディスクにセーブすることができます。そのため、付録ディスクから別のディスクに「MATMAN, FDG」をコピーして、そのディスクを書きこみ可にして遊ぶことをおすすめします(ファイルコピーの方法は48ページを参照)。



# ケンカで勝てないあいつに、これで勝つ！

## HIQUIRE ハイキュア

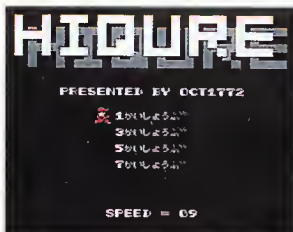
画18面

MSX2/2+VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by OCT1772

▶リストは69ページ



④タイトル画面で試合数とスピードを決める。1回勝負というのが男らしいかも

HIQUIREを訳すと、「対戦型アクションゲームの最高峰」という意味になる、といいな。本家かどうか遊んでみよう。

### ■タイトル画面にて

ゲームスタートするとタイトル画面が表示されて、1、3、5、7回のうち何回勝負するか選ぶ。またキャラクタの動くスピードもここで設定できる。数値が大きいほどスピードは遅い。

### ■戦う場所を選ぶ

全部で15のステージが用意されている。1回勝負するたびにステージは設定できる。どのステージで戦うかは、2人で話し合って決めよう。

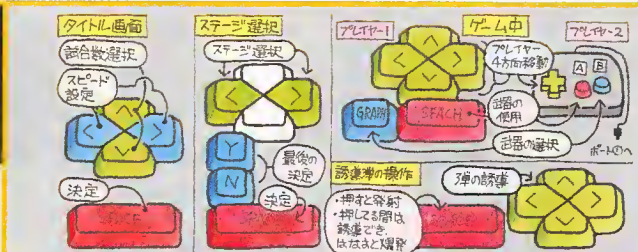
### ■いまだかつてない戦い

エネルギーが充電されて勝負開始だ！赤いほうをプレイヤー1、青いほうをプレイヤー2が操作する。各プレイヤーはツルハシ、ファイヤー、誘導弾、雷、瞬間移動、無敵の6つのアイテムを使って戦う。画面下のアイテムゲージのカーソルを操作して使いたいアイテムを選ぶ。アイテムによっては使用回数に制限があるが、宝箱(中にはアイテムが1つ入っている)を取

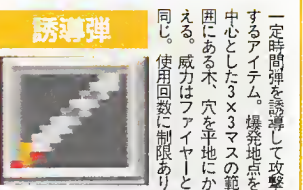
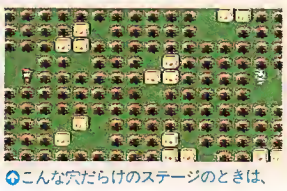
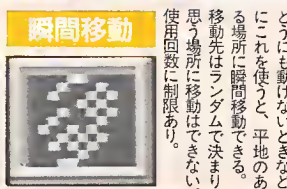
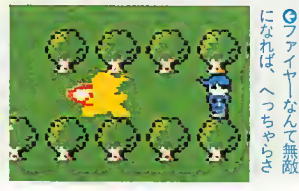
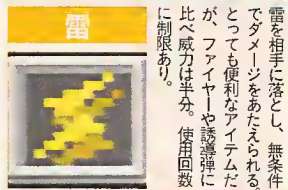
て使用回数を増やせる。また、アイテムの使用回数は次の試合に、もちこされるのでムダ使いはしないほうがいい。

### ■試合結果

1回の勝負は、ダメージを受け、先にエネルギーが尽きたほうの負け。制限時間内に勝敗が決まらなかったり、同時にエネルギーがなくなったりしたら、その勝負は引き分け。そして、最初に決めた数だけ勝負し、相手より多く勝ったほうが勝者だ。



# 6つのアイテム





## ゲーム画面の説明

プレイヤー1

穴

プレイヤーはこの上を通過することはできないが、ファイヤー、誘導弾は通過可能。誘導弾の爆風をあびると、穴がうまって平地になる。

岩

プレイヤーは通過することができない。ファイヤー、誘導弾で破壊することもできない。

平地

プレイヤーが動きまわれる場所である。ソルハシで穴をあけることができる。

プレイヤー2

木

プレイヤーは通過できない。誘導弾で爆破することができ、木が消えたあとは平地になる。

宝箱

使用回数の制限があるアイテムがひとつだけ入っている。宝箱は障害物にはならない。

1Pのエネルギー

アイテムゲージ

ここでカーソルを動かしてどのアイテムを使用するか選択する。また、アイテムの絵の下の数字は上のアイテムの使用回数。この使用回数は次に試合があればもちこされる。

制限時間

TIME

5947

2Pのエネルギー

タイムは6000からカウントダウンしていき、0になったら引き分けとなる。タイムが0になるまでの実際の時間は約3分30秒。ボクシングの1ラウンドより、ちょっと長い。

時間切れだ!



両者、アイテムを使い果たしエネルギーの少ないレッドが逃げて引き分けとなる

イエーイ!



全試合終了後の勝敗結果の画面。ビヨン、ビヨン飛びはねているレッドが勝った

戦場となる

15ステージが  
用意されている

STAGE 1



STAGE 2



STAGE 3



STAGE 4



STAGE 5



STAGE 6



STAGE 7



STAGE 8



STAGE 9



STAGE 10



STAGE 11



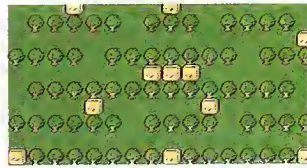
STAGE 12



STAGE 13



STAGE 14



STAGE 15

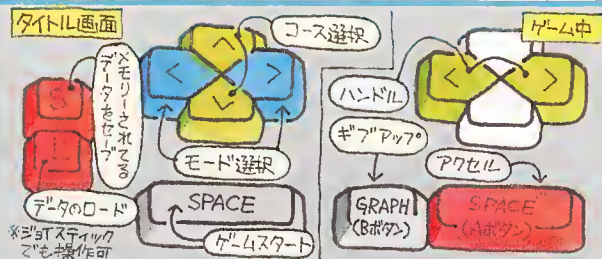




# 激走シリーズ第3弾! キミと勝負! 激走BATTLE げきそうバトル

画9面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボは標準モードで  
by 米屋のチャチャチャ ▶リストは62ページ



④モード選択、コース選択、メモリのコピーはタイトル画面でする

1人で遊ぶ人は自分の記録と戦え! 2人で戦えばさらに熱い!! (作者の手紙より)

そうさ、1人でも対戦でも遊べるレースゲームというわけだ。3つのプレイモードのなかから、1人で遊ぶなら「1PLAYER」、2人で対戦するなら「2PLAYERS」、自分の記録と戦うなら「VS MEMORY」を選んで、AからDのコースを選んで、レーススタートだ!

レースは3周で争われ、途中でギブアップするか、タイムが5000になってタイムリミットとなればレースは中断される。いまのところ十字軍担当デスクFが編集部部のセナだ。

## ■VS MEMORYの遊び方

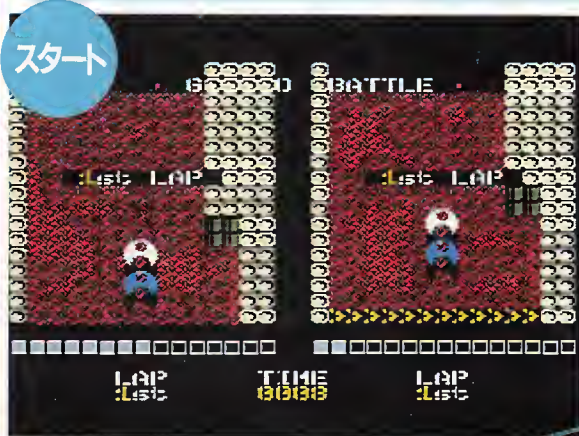
例えばコースAでたった今、キミが最高のドライビングをしたとする。その自分とレースができるのが「VS MEMORY」モードだ。その最高のドライビングは仮メモリに記録されているので「TO MEMORY」にしてスペースキーを押す。すると画面に「MEMOTY <A>」と表示される。これで「VS～」を実行すればOKだ。

どのモードで遊んでも、プレイヤー1のドライビングは、仮のメモリにそのつど記録される。が、中断したレースは記録されない。

## コースAを思っきりレースする



④コーナをまわるときの連続写真。こんなに細かくコースは回転する。実際プレイすると驚くほどスムーズに動くよ。おっと壁に激突した



④コースが描きおわると、シグナル音が鳴る。シグナル音が鳴りおわると、この画面になる。左がプレイヤー1、右がプレイヤー2の画面。その下がスピードメーターだ



④青い車が先にゴールしてくるくる回っている。その下には、かかったタイムが表示

④黄色いゴールラインを通過するときは、次が何週目かおしえてくれる

④コースAはテクニカルコースだ。ここはうまくアクセルコントロールしないとダメ

## コースB～Dの紹介



④アルファベットのBを反対にしたような形のコースB。中央のヘアピンがきつそう



④コーナーの少ないコースCは高速コースだ。ちょっとしたミスが勝敗をわける



④おむすびらしき形のコースD。そのてっぺんにあるシケインが抜きどころだ



郵便はかき

料金受取人私

新宿北局承認

86

169-00  
105

(受取人)

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都豊島区高田3-10-11)

日本カルチャースクール

差出有効期間  
平成5年1月  
10日まで

切手は  
いりません。

速読講座

MSX-FAN S10系

話題の新・速読法!!

案内資料無料送呈券

大至急  
ホント

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください (切手不要)

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		都道府県		市区郡	
氏名	フリガナ		電話番号	市外局番	市内局番	番号
			年齢	歳	性別	男 1 女 2

(ご注意) ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE	M819SN1A08
----	------------

(きりとり線)



3～10倍のスピードで本が読める!

# 新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開ノライバルに差をつける!!

## 案内無料送呈券 資料

←表面に必要事項を記入して今スグお送りください。

成功者続出!効果実証の声が続々殺到!!



することになりました。最初の読書スピードは750字でした  
が、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読め  
るようになっていきます。道具を使わないで自分の力で連続  
ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

6回のレッスンで

1分間5,000字に!

和田 英次さん (高校生18歳)

私は速読法を書店で知り、本を買  
って練習しました。しかし内容が不  
親切で、いい加減だった事と全くの独  
学だったため、うまくいかず、入学を



1～2か月、新聞を読むスピードがとてども速くなり、わずか30  
分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もは  
るかに優れています。それからからはもう速読のとりこ。やっぱ  
り速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

速読こそ現代人必須の

知的アイテムだ!

宮中 修さん (学生22歳)

就職活動のため、経済新聞を読  
み始めたのですが、時間ばかりかか  
る上に内容が全然理解できません  
でした。ところが、速読を習い始めて

----- (きりとり線) -----



完全にマスターすると、

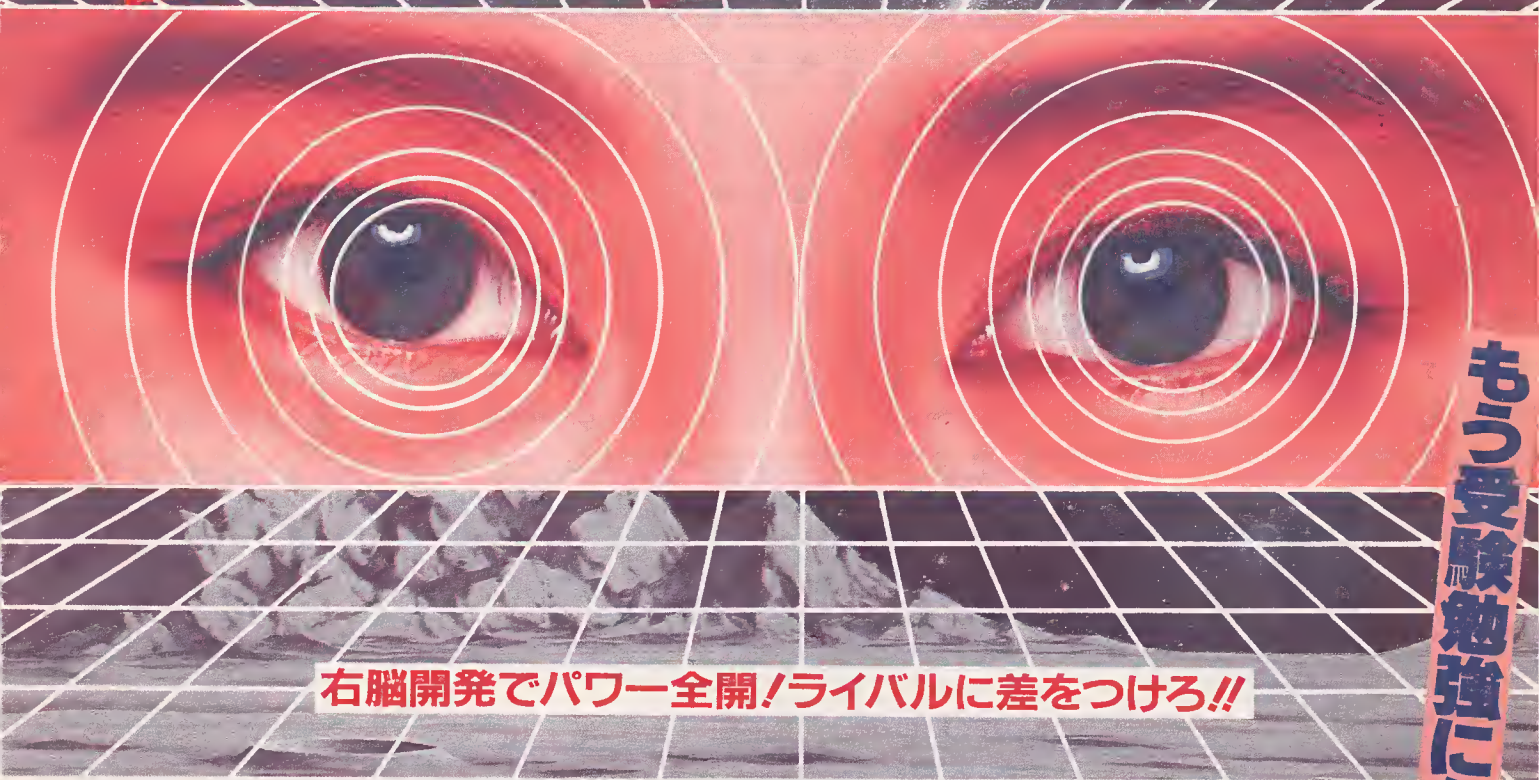
3～10倍のスピードで本が読める!

# 新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつけろ!!

もう受験勉強にムダな努力はいらない!

★秘められた潜在能力を一気に開発!

受験を勝ち抜く

## 話題の新・速読法

学習・受験に大きな効果が!

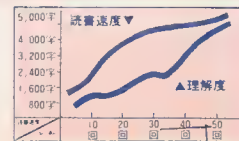


●ダラダラ学習から集中学習へ!  
教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇! ●早く読める分、勉強時間が短くて済みます! ●余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!



わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか30～40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2～3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたも今すぐどうぞ



集中力がつき勉強が楽しくなった!

藤野広にさん (14歳・中学生)



僕は、いつもと速く本が読めたら、受験勉強や読書も楽しいだろうと思って、八月のある日、近くの本屋で速読の講座の案内をみつけて「これだ!」と思った。そこで早速、速読を習い始めた。一分間で一万字、十万字も読むなんて信じられなかったが、訓練次第でそれも可能なことだと知り希望がわいてきた。そのころ僕は一分間約五百字だった。訓練を始めて一週間で二千字、二千字になり記憶した言葉の数も増えてきた。速読を始めて次の変化がみられた。(1)呼吸法の効果だと思いが体感がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思われるようになった。(4)とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は一分間二万字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!!

最新版の案内書を無料進呈中

「新・速読法」の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で送ります。  
日本カルチャースクール  
〒171 東京都豊島区高田 3-10-11  
☎東京03(3566)8222(代)



キリッ線

# 第5回MSX・FAN プログラムコンテスト 審査用紙

--	--	--	--	--

No.	作品タイトル	①グラフィック	②サウンド	③プログラミング	④エキサイト	⑤アイデア	⑥プラスα
1	裏表止	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
2	スパルタ教師M	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
3	エキサイティングアタック	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
4	SILVER SNAIL	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
5	GREY COLLEAGUE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
6	一週間の壁	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
7	目玉焼きだ!!	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
8	SUNDIVE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
9	ちゅうがえり大作戦!	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
10	壁打ちピンポン	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
11	猫、さがしよう~	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
12	Märchen	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
13	THE TOWER OF ANGEL	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
14	体操人類マッタン	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
15	HIQUIRE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
16	激走BATTLE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

審査員の方へのアンケート

①あなたは、どの作品が「Mファン大賞」にふさわしいと思いますか。番号で答えて、理由を書いてください。

No.  の作品      ●その理由

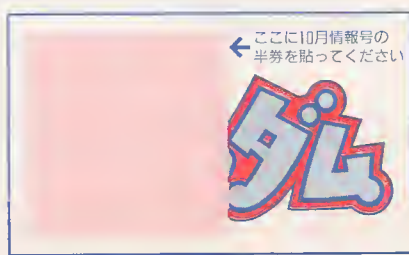
②あなた自身は、プログラミングができますか。あてはまると思われるものを○で囲んでください。

●できない    ●できる (●BASICだけ    ●BASICとマシン語    ●マシン語だけ)

(●少し    ●人並みに    ●ファンダムの常連なみに)

③コンテストの審査を終えて、感想をひとこと。

氏名	フリガナ	職業(学年)
	男・女 ( )歳	☎( ) -
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県	





# 求む、読者審査員

## みんなでMファン大賞を決めよう

左ページの審査用紙にならんだ16本の作品が、第5回MSX・FANプログラムコンテストのノミネート作品だ(№6までは10月情報号のぶん)。10月、11月情報号に掲載したものは、どの作品も掲載に値する、よい作品にはちがいがなかったのだが、最後は、けっきょく、新しさと完成度の2点でしぼりこんだ。

これらの作品から、Mファン大賞をはじめとする各賞の授賞作を選ぶ。それを、ソ連ばりの国民投票で決定しようというのが、この読者審査員システムだ。

右の規定を読んで、あなたもぜひプログラムコンテストの審査に参加してほしい。

### ■審査基準について

原則として、審査基準は、すべて読者審査員1人1人の心のなかにある、というべきだろうが、各項目ごとに編集部で想定している考え方を示しておく。

①グラフィック 画面表示に関する作者の気配りと出来の度合い。かならずしも、カラフルさや絵的なきれいさだけではない  
②サウンド 効果音、警告音、BGMなどについての作者の気配りと出来の度合い。たとえば、

無音が効果的な場合もある

③プログラミング その秘密を知りたくなるようなプログラミングテクニックを使っていたり、わかりやすく短いプログラムだったり、プログラムリストそのものに対する印象度

④エキサイト じっさいに遊んで「おもしろかった」と感じた純粋な気持ちの度合い

⑤アイデア これまでに見たこともないようなゲーム性や、思わず笑わされたり、うならされたりした新しい発想の度合い

⑥プラスα この部分は通常0と考えてほしい。そのうえで、審査員が遊び手として推薦したい作品(複数でも可)に対してだけ自由な基準で点を与えてほしい。ここの点数の付け方が審査員のセンスを表すことになる

では、下の審査用紙の書き方をよく読んで、審査用紙の記入をはじめてほしい。なるべく純粋な気持ちで、あまり肩をはらわずに。万が一、用紙が汚くなったり、破れたりしてもだいじょうぶ。編集部でうまく処理するので、セロテープでつないでもかまわない。気にしないで応募してほしい。

### 審査用紙の書き方

〔書き方〕①各項目は、5段階で採点します。

②採点欄は、HB以上の濃い鉛筆で、右の例のように、太い縦の線どうしを結ぶように軽く塗ってください。塗った部分の上に書いてある数字を評価点とみなします。③まちがえた場合は、消しゴムでていねいに消してください。④採点欄になにも記入しなければ、その項目は0点と見なします。

〔考え方〕とくに印象がなければ「ふつう」で、「3」が妥当です(ただし、⑥の項目だけはこの場合記入しないこと)。いい印象は「4」、悪い印象は「2」。とくにいい場合が「5」、とくに悪い場合が「1」。問題外は「0」(つまり評価点を記入しない)。



### 読者審査員規定

#### ●応募資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいずれか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

#### ●読者審査員となるには

1) 10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2) 今月号左ページの「審査用紙」(①)の半分だけのファンダムマークに、10月情報号にあったファンダムマークの半券(②)を貼って完成させ、審査用紙に各作品の評価点、かんたんなコメント、その他の必要事項を記入して、10月31日までに送る。あて先は、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN  
「プロコン・読者審査員」係

※①、②はどちらもコピー不可。かならず、本誌から切り取って使用してください。

以上の1)、2)をしていただいた方は、全員、読者審査員となります。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事でコメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「審査用紙」を集計し、それによって、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラミングテクニック賞、エキサイティング賞、アイデア賞

#### ●読者審査員の特典

1) 読者審査員のなかから抽選で50名様に

・10名様に「スーパープロコレ」(ファンダム史上、名作と評価の高い作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック+全掲載プログラム収録のディスク/定価1980円)

・10名様に「ディスクそっくりの電卓」

・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」

・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」

2) 選ばれた数人のコメンテーターに

・Mファン1992年1月情報号+謝礼5千円

#### ●注意

10月情報号を持っていない方、ノミネート作品のなかで動かない作品がある方は、読者審査員に応募することはできません。



# ファンダム

# スクラム

第5回プロコンのエントリー作品がでそろった！  
付録ディスクも付いていることだし、みんなふる  
って読者審査に応募してきてね。まっているぞ。



## あしたは晴れた！

今月のテーマは「わたしのMSX活用法」

今月から、このコーナーは、わたし、ちえ熱が担当する。今月のテーマは「わたしのMSX活用法」。MSXしない、MSXします、MSXする、MSXするとき、MSXすれば、MSXしよう！

●ぼくの住んでいるところはMSXを売っているところが「ユメリホームセンター」ぐらいしかありません。ソフトなんて5本ていどしか置いてありません。しかも古いやつ。なので友達でMSXを持っている人はひとりしかいません。その友達はパナソニックのグラフィックツールがおもしろいといってエッチな絵をかくてひとり喜んでいました。＝新潟県・浅田淳(15歳)

ちょっと、「わたしの～」というテーマとはずれている手紙だったけど、この浅田君の友達の話はほかばかしいけど、わかるような気がしておかしい。

●競馬が好きな父親のためにウエイトとかを入力してシミュレートし、かける馬を当ててあげている。この前、6万もよかったと言って中古のディスプレイを買ってくれた。＝高知県・岡林大(15歳)

うーん、なんとなく作り話くさい手紙だけどまあいいか。でも、本当に6万ももうかるプログラムならぜひ、送ってきてほしいよなあ。

●ボクはMSXを実用として使うことはあまりありませんが、唯一

「タイマー」としてはよく使います。ラーメンを作るときなど、ある一定時間をはかるときMSXは非常に便利なのです。ボクは少しとくしゅで、「速読法」というのを訓練するときに用いています。というわけで、ここにいちばんかんたんに作れるプログラムをのせておきます。

```
10 TIME=0
20 IF TIME/A=>B
   THEN BEEP:TIME=0
30 GOTO 20
```

Aは秒単位のときは60、分単位なら60×60、時間単位ならば60×60×60を代入し、Bには計りたい時間をAで決めた単位で入力する。＝富山県・川岸武士(18歳)

へえー、速読をマスターするために利用しているのか。MSXの内蔵時計を利用したおもしろい活用法だ。で、成果はあったのだから？

■2月情報号のテーマは？

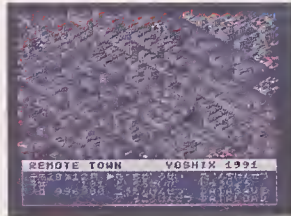
MSXの互換性について話あってほしい(高知県・岡林くん)、MSXを持っているだけでオタクと言われたので、オタクについて(北海道・市川くん)、など、いろいろテーマに対して提案を送ってきてもらったなかで、2月情報号のあしたは晴れた！のテーマは「それでもMSXを愛してる」に決定。このテーマを決めるきっかけとなったのは熊本県の楠本くん。彼は4～6万という自分にとってはとほうもなく高い金額だったMSXを苦勞の末に買ったものだから愛着がわいてしょうがないようだ。ほかの高級パソコンに比べて機能は劣るし、ゲームソフトの数も少ないし、まわりにMSXのユーザーも少ない。それでもMSXを愛してる！といえる気持ちを書いてほしい。(ちえ熱)

## 情報局

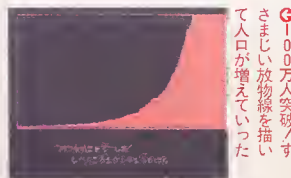
### 9月号「REMOTE TOWN」人口100万人突破！

ある日、「REMOTE TOWN」人口100万人突破！係あてに手紙とディスクが届いた。そんなコーナーはないのであやうくゴミ箱行きだったがファンダム班の手によって救われ、こうして掲載されることになった。

手紙の内容はあて先どおり、9月号のファンダムに掲載された「REMOTE TOWN」で人口が100万人突破したので、こりゃすごいということ送られてきたもの。このゲームで熱心に遊んでいたOrcに見せると「あやしい」を連発。それからしばらくして「160万人を突破した！」という手紙だけが、岐阜の各務裕之くんからきた。それはすごい！



◎上の写真は平成20年12月の町の景色。この時点で人口は996800人。そして、ここで「しゅうりょう」を実行



◎100万人突破！さまじい放物線を描いて人口が増えていった

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報箱＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れた！＝1月情報号のテーマ「それでもMSXを愛している」についてキミの意見を募集している(しめ切りは10月31日必着)。また、「あしたは晴れた！」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！



# ちえ熱の選考会レポート

今月はいつもよりちょっと大きいスペースをとって選考会のレポートをするよ。投稿されてきた数がいつもの2倍の多さだから、不

採用になった数も多い。今月の不採用になった作品はどれもこれもおいしい作品ばかり。それらの作品に対しては、どこがどうよくな

ったなんて書くのはとてもむずかしい。だから書かない。許してね。では、選考会のレポートだ。

まず、今月の激戦区となったのは10画面タイプ。ここに常連者たちの投稿が集中した。投稿数がいちばん多かったN画面タイプには、質を欠いた作品が多かったので残

念だ。印象に残った作品としては、MSXで『プリンス・オブ・ペルシャ』をプレイしたい! という願いをみごとに裏切った西岡クンの『ペルシャのプリンス』。あの主人公のリアルな動きを、少しでも再現してくれればよかったのになあ、と思った。

## 採用までもう半歩、おしかった作品&来月掲載予定の作品



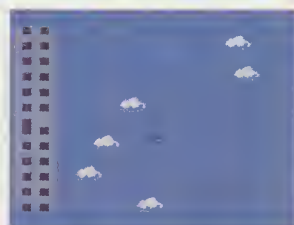
④闇のなかに身をひそめサーチライトや看守をかわし脱獄することを目的とした白石クンの『SEARCH LIGHT』。光におびえながらにげまわるのか、なんともいえずハラハラしてしまう



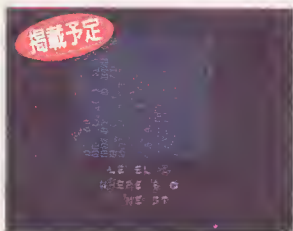
④米田クンの『Dunking Warrior(ダンキングウォーリア)』はバスケットボールの迫力あるダンクシュートのシーンをうまくゲームにしたもの。バスケットにボールをたたきこむのか快感だ。来月掲載予定



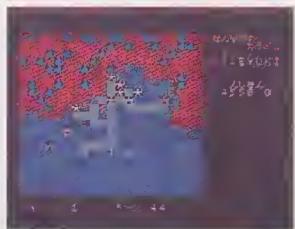
④よっぱらい方式で、軌跡を残しながら動きまわったあと、残した軌跡がきれいな紙ふぶきの舞うビジュアルになる村上クンの『KAMIFUBUKI』。きれいを競う新体操競技感覚的なゲームだ



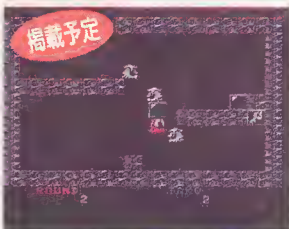
④ビルから飛び降りた主人公の結末で運勢を占う。植野クンの『至上の幸福』。いい結果はまったくないので好みに応じて『内蔵破裂だ。ラッキー♡』などと遊ばらしい。大受けしたが、掲載するにはあふなすぎた



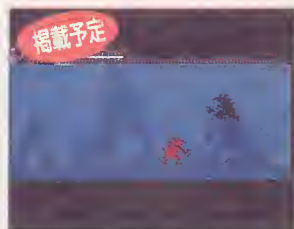
④いま流行の『ウォーリーを探せ』をゲーム化した、川崎クンの『WHERE'S』。どれもこれも似たような顔のなかから、ひとつだけある。目的の顔をさがしだす。レベル1でもギブアップしそうだ。来月掲載予定



④スライムとの戦いをテーマにしたSLGとRPGを合体させたゲーム。『シム・ドラクエ』というアダ名までつけられた、中西クンの『戦慄のスライム』。画期的な作品だがデスクに理解されず不採用のままだ



④アクションパズルゲームだった『タコ & イカ』の続編がやってきた。アクション性をパワーアップした『TAKO&IKA 2』が来月登場予定だ。逃げるだけだったタコが攻撃能力を持った



④将積クンの『熊王』。もう少しで1人2作品エントリーになるところだったのだが……。今回は見送ったとはいえ、来月登場する予定だ。ダイナミックな熊どうしの戦いが魅力だ。1人でも対戦でも遊べる

## 今月の選考会に出品された作品

### ▼1画面タイプ

SPACEパズル

立体ワナゲ

SWIMMER

SUNDIVE

ちゅうがえり大作戦!

OUT IN OUT

無理心中

壁打ちピンポン

WHERE'S

3?

ボクは忍者

Dunking Warrior

MOLE

地震だ!

国道4号線

Big or Small

5-アルファベット

微妙な色覚検査

KAMIFUBUKI

### ▼N画面タイプ

SKY WAR

目玉焼きだ!

回転迷路開店

内海豊 (DANK)

北川豊和 (北'z Nice)

北川豊和 (北'z Nice)

沼尾弘志 (Nu~)

青柳未来 (YAGI)

今村啓示郎 (KEIM)

三浦伸之 (撃退サミー)

中西英之 (HIDEYUKI)

川崎有亮

坂本伸幸

佐藤貴行 (バト)

米田伸吾

将積健士 (SILVER SNAIL)

上野純孝 (S-Taka)

東大亮 (万造)

出島裕和

横堀君夫 (KEYSIDE)

水野裕之 (高田馬鹿男)

村上福之 (むらぼう)

谷地田志郎

木内靖

竹谷悟 (VRAMの魔術師)

九龍

PRIN

DAGANCE

THE DEPTH

HYPERすくりいん

ペルシャのプリンス

三手の仁義

至上の幸福

猫、さがしてよう~

PARADOX

GRAVITY

戦慄のスライム

### ▼10画面タイプ

CHOCO MABLE

Märchen

THE TOWER OF ANGEL

体操人類マッドマン

BARI BARI

激走BATTLE

熊王

### ▼FP部門

TAKO & IKA 2

HIQUIRE

SEARCH LIGHT

樋口元之

日高洋士 (Prof. 26)

竹田賢二 (GEN)

富田勲 (ISAMAL SOFT)

杉本健一 (OSA)

西岡哲志 (GOLD STARS)

杉山幸一 (SUKKO)

植野徳仁 (J-PANDA2)

長谷川誠 (HASEMAKO)

村上福之 (むらぼう)

東大亮 (万造)

中西英之 (HIDEYUKI)

山田光二 (snare)

高橋泰史 (やすし)

小曾根正男 (M-OZO)

尾花健一

沢田広正

前田晃宏 (米屋のチャチャチャ)

将積健士 (SILVER SNAIL)

小山田英之 (OFUKO)

芦田浩一 (OCT1772)

白石匡央



# スーパー Beginners'

超初心者

## 講座 番外編



付録のおかげでディスクの使い方の質問が数多く来た。今回は番外編としてそんな質問に真正面から答えてみよう。

### 付録ディスクと自分のディスク

付録ディスクには、タイトルCGを表示したり、タイトルBGMを鳴らしたり、メニューシステムを動かしたりするためのプログラム、グラフィックのデータ、漢ROMなしに漢字を表示するためのデータ(フォントデータという)、それぞれのコーナーのメッセージのデータなど、ほんとうにいろんなものが入っている。でも、ファンダムのプログラムを楽しむには、じゃまなことが多い。

第1に、付録ディスクは書きこみ禁止で使わなくてはいいので、ちょっとしたものをおなじディスクにセーブできない。第2に、ファイル一覧を表示させるとたくさん出てきてとても見づらい。第3に、メニューシステムから各作品を呼び出そうとすると時間がかかるし、なかには呼び出せないものもある。

そういうわけで、ファンダムを徹底的に楽しもうという読者

は、ぜひ、「自分のディスク」を作してほしい。ふだんからファンダムで打ちこんだプログラムなどをディスクにセーブしていた人には、すごくかんたんなことだと思うけど、もしかして作り方がよくわからない人がいたら、下の「自分のディスクの作り方」を見よう。

自分のディスクを作ったら、そこに必要なプログラムだけを付録ディスクからコピーする。もちろん、①付録ディスクからLOADして、②自分のディスクにSAVEする、というやり方でもいいけれど、COPYを使えば、単純にディスクを入れ換え続けるだけで(もちろん2ドライブの人はAとBに入れておくだけでいい)、ファイル名も正確におなじものがコピーできるのだから、一度はこの方法を試してほしい。

写真と写真の説明を見ながら、やってみよう。

#### 自分のディスクの作り方



#### ①ディスクを買う

パソコンショップ、文房具屋、カメラ屋、デパートなどで「2DD」の「3.5インチ」(マイクロフロッピーディスク=MFともいう)を買ってくる。たいていどこかに「MF-2DD」と書いてあるはずだ。この場合、パッケージに「ワープロ用」とか書いてあってもいいんだけど、MSXにも使えるのだ。また、MF-2DDでさえあればいちばん安いやつでもいい。ちなみにMF-2HDという表示のものは値段が高いがこれもMSXに使える。

### ●ファイルの一覧表を見る

```
FILES
MSXDOS .SYS COMMAND .COM AUTOEXEC.BAT
AUTOEXEC.BAS LOADER .BIN MSXFAN .BIN
FONT12 .BIN TITLE .XB TITLE .SR7
TITLE .PL7 TITLE .PSG TITLE .OPL
MENU .XB MENU .PIC MENU .TBL
MENU_A .XB MENU_C .XB TYPE_R .XB
OLDIES .TBL AM_RUN .XB AM_RUN .BAT
MYADOC .LZH QFD_GAME.TBL QFD_GAME2.TBL
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
3^2 .FDG NINJA .FDG MEDAMA!! .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
QFM_ONGK.TBL MADNESS.FM YOAKE2.FM
SAIDAN.FM HAPPYDAY.FM GYMO-JL.FM
TITLEBGM.FM QCG_CONT.TEL CG_RUN .XB
CG_RUN .BAT MINI .LZH QAV_FORM.TBL
NOVEMBER.AV EARTH-L2.AV EARTH
QMSXVIEW.T_C CALENDAR.DA CALENDAR.BOK
COPYDA .BAS QFD_SPLT.T_C FUNCTION.SBY
EASYPIPO.BAS BADVSCOM.ALG TOKEI .BPY
QGAME_J.T_C MFAN11 .SC7 MFAN11 .PL7
QPASOTEN.T_C MT200DOC.LZH
```

①そのディスクに入っているファイル一覧を見る命令が「FILES」。付録ディスクを入れてこの命令を実行すると、ぜんぶのファイル名が表示されてやりやすい

### ●ファンダムのファイルだけを見る

FILES"\*\*.FDG" ■

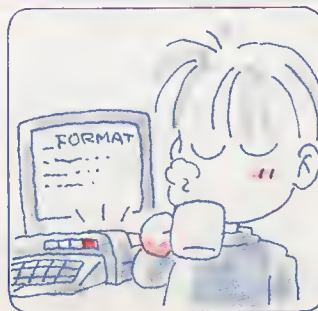


```
FILES"**.FDG"
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
3^2 .FDG NINJA .FDG MEDAMA!! .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
OK
```

②「FILES"\*\*.FDG"を実行すると、括弧子が「FDG」のものだけを表示してくれる。「\*」はワイルドカードといって、トランプのジョーカーみたいな機能を持つ特殊な文字だ

#### ②フォーマットする

買ってきたばかりのディスクは「ブランクディスク」(白紙状態のディスク)という。これをMSXで使える状態にすることが「フォーマット」だ。ブランクディスクをドライブに入れ、CALL FORMATを実行。ディスクを入れたドライブ番号(たいていは1)を入力し、次はいちばん大きい数を選び(2か4)、なにかキーを押して数分待つと「Format complete」と表示され、MSX用のディスクができあがる。





## ディスク操作に便利なファンクションキー 設定プログラム

ファイル名:FUNCTION.SBY

```
10 KEY1,STRING$(13,127)
20 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)
30 KEY3,CHR$(21)+"FILES"+CHR$(34)+"*.*"+
  STRING$(3,29)+CHR$(18)
40 KEY4,CHR$(21)+"LIST"
50 KEY5,CHR$(21)+"RUN"+CHR$(13)
60 KEY6,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
70 KEY7,CHR$(18)+"SAVE"+CHR$(34)
80 KEY8,CHR$(12)+"SCREEN0"
90 KEY9,CHR$(12)+"LIST -"+CHR$(29)+CHR$(
  18)
100 KEY10,CHR$(18)+"RUN"+CHR$(34)
110 SCREEN0:COLOR15,4,7:WIDTH40:KEYON:NE
W
```

●プログラム全体の構成 行10から行100まで、F1～F10キーの設定をし、行110で画面の初期設定(ファンクションキー表示オンを含む)をしたうえで、自分自身を消す(NEW)

●それぞれのファンクションキーに設定されるキー操作  
 [F1] [DEL] 13回ぶん(カーソルより右にある文字を13文字吸いこむ) [F2] [INS],「LOAD」(カーソルを合わせたファイルをLOAD) [F3] [CTRL]+[U],「FILES\*.\*」,「[←]」,「[→]」,「[INS]」(周囲の文字をクリアし、ファイル一覧を見る) [F4] [CTRL]+[U],「LIST」(周囲の文字をクリアしリストを見る) [F5] [CTRL]+[U],「RUN」,「RETURN」 [F6] [CTRL]+[U],「COLOR15,4,7」+[RETURN] [F7] [INS],「SAVE」(表示されているファイル名を利用したセーブ。誤って無関係のファイルに上書きしないように十分注意すること) [F8] [CLS],「SCREEN0」 [F9] [CLS],「LIST-」,「[←]」,「[INS]」(入力した行番号からLISTを見る) [F10] [INS],「RUN」(カーソルを合わせたファイルをRUN)

### ●ファンダムのファイルをCOPYする

```
COPY"A:*.*FDG" TO "B: "■
```

↓ ①付録ディスク(かならず書きこみ禁止を確認する)を入れてこの命令を実行すると

```
COPY"A:*.*FDG" TO "B: "
```

Insert diskette for drive B:  
and strike a key when ready■

↓ ②ドライブの場合(それ以外はこのページの欄外参照)、ディスクがちよっと動いて、このメッセージ(「for drive B:」に注目)が出る。そこで、付録ディスクを抜き、自分のディスク(書きこみ可能を確認する)に入れ換えて、なにかキーを押す

Insert diskette for drive B:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:  
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:  
and strike a key when ready■

③またドライブが動き、似たようなメッセージ(「for drive A:」に注目)が出るので、こんどは逆に自分のディスクを抜き、付録ディスクに入れ換えて、なにかキーを押す。以下、えええんとこれをくりかえす。このケースだと約50回入れ換えるので根気よくやるのがいい。ちなみに、ターボRの人は高速モードでやれば、この半分ですむ

### ●ディスク操作の例

```
FILES"*.*"
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
NINJA .FDG MEDAMA!! .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
```

↓ ④上で設定したファンクションキーで、ディスクを操作する例。まずファイル一覧(F3)を表示する。目的が「MEDAMA!!」.FDGとすると、カーソルを写真の位置に置いてF1キーを押す

```
FILES"*.*"
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
NINJA .FDG MEDAMA!! .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
```

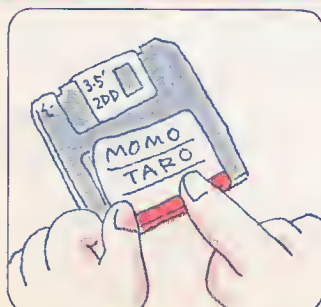
↓ ⑤すると、13文字ぶんがカーソルに吸いこまれ、この写真のように、2段目のファイル名(「NINJA～」)がカーソルのところにやってくる。そこで、もういちどF1キーを押す

```
FILES"*.*"
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
MEDAMA!! .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
```

↓ ⑥おなじように13文字ぶんが吸いこまれ目的の「MEDAMA～」がカーソルのところにやってきた。このように目的のファイル名が左端にあるカーソルのところにやってきたところでF2キーを押す

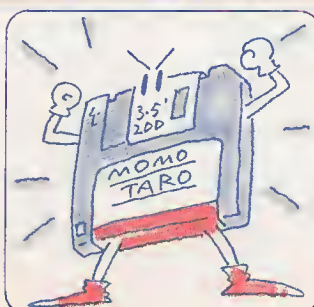
```
FILES"*.*"
SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
LOAD "MEDAMA!!" .FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG
MATMAN .FDG HIQUIRE .FDG G-BATTLE.FDG
```

⑦目的のファイル名のまえに「LOAD」が挿入されるので、リターンキーを押せばそのプログラムがLOADされる。そして、F5を押せば、そのプログラムが実行されるのだ



### ③ディスクに名前をつける

ディスクにはラベル用のシールが付いている。一生、自分のディスクは1枚だけで生きていくぞ、と思っている人はべつにどうでもいいが、たいしてはこれから自分でプログラムを作ったり、データをセーブしたりして、いろんなディスクが増えていくものだ。そのときに中身がわからなくならないように、新しいディスクを作ったら、まず、内容のわかる名前を付け、ラベルに書いて貼っておこう。ちょっとしたメモもラベルに書いておくといい



### ④必要なプログラムを入れる

さて、MSX用の自分のディスクができたら、そこによくいっしょに使うプログラムを入れておこう。たとえば、上の「ファンクションキー設定用プログラム」や「ファンダムのプログラム」など。このディスクは、ふだん書きこみ可能にしておこう。もしなにかの事故でプログラムが壊れたら、またコピーすればいい。今月号では「体操人類マッタン」「激走BATTLE」「ちゅうがえり大作戦」などの自分のデータもこのディスクにセーブしよう。

【2ドライブの場合】 もともとMSXのものに2台ドライブがついているときは、Aドライブに付録ディスク、Bドライブに自分のディスクをセットして、上記のCOPY命令を実行してただ待っていればいい。ところが、2台目が増設ドライブの場合は、ちょっと複雑になる。この場合、A、Bが増設ドライブ、Cが内蔵ドライブになるのだ。そこで、増設ドライブを使用する場合は、増設ドライブに付録ディスクをセットし、内蔵ドライブに自分のディスクをセットして、「COPY "A:\*.\*FDG" TO "C: "」とすること。あとは、これも待っているだけ。





# アルゴリズム 甲子園

THE BADMINTON  
対戦アルゴリズムの巻②

## オーケ Orcのアルゴリズム

はい。みなさん、1か月ぶり／ 前回は導入だけで終わってしまったので、今回こそアルゴリズムを考えてみます。

と、その前に下の囲みの補足をします。本文で囲みの補足をするとは…などとはいわないように。

まず行15について。ここは思考ルーチンで使う変数の宣言および初期化をします。配列なんかを使うときはここで宣言しておくこと。ボクはここに入りきらなかったので、初期化をサブルーチンにして、ここではそれと呼び出すことにしました。

次に行60について。前回は触れてなかったのですが(すいません)、これはサービスを始める

ところ。もとのままだとコンピュータの順番のときに、ジョイスティック1のトリガーAを押すまで始まりませんでした。そこで1人で遊びやすいように、コンピュータのサービス開始もスペースキーにしました。

行70について。ここから思考ルーチンと呼び出します。

行80について。STRIG関数を式のなかで使っているの、前回触れたようにSTRIG(1)の代わりに導入しているTを入れました。

さあ、本題に入りましょう。

ボクのアルゴリズムではまず初期化ルーチンで、打てる範囲をいくつかに分けて「テーブル」を作り、「テーブル」ごとに打つ確率と打つショットの種類を決めました。

行1000以降のアルゴリズム本

体では右のフローチャート(=流れ図:流れても流れずとはこれいかに)を見てもらえばわかると思います。少しつけたすと、「打ちわけ範囲」というのはさきほどのべた「テーブル」のことです。「打つか?」のところは、その直前に発生させた乱数と「テーブル」の中の打つ確率とを比べてるわけです。S、Tの設定にも「テーブル」を使っています。

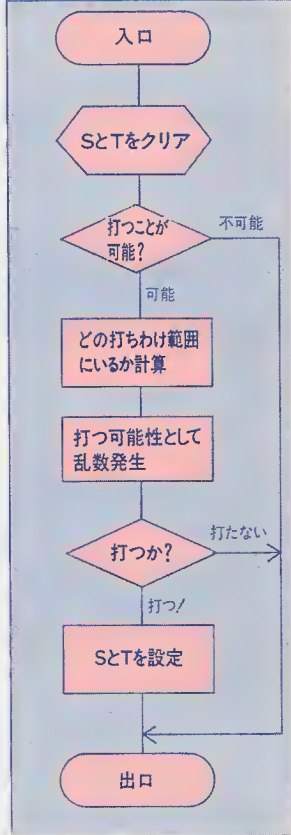
今月の付録ディスクにはボク、Orcのアルゴリズム版、対COM1用「THE BADMINTON」が入っています。ファイル名は、BADVSCOM. ALG

指定行をもとにもどせば2人対戦用にもなります。行15と行1000以降を書きかえればすぐに使えるので、いろんなアルゴリズムを作ってみてね。



②試して作って、テストプレイしていると、けっこう遊べてうれしい

## 思考アルゴリズムの例



## プログラムの規定

アルゴリズム甲子園ではコンピュータの思考ルーチンを募集しています。

このゲーム「THE BADMINTON」(9月号掲載)は、

★ショットを打つ時期  
★ショットの種類((カーソルキー入力による4種類)×(トリガー入力による2種類)の8種類)を判断、決定する必要があります。そこで次のことを守ってください。  
①もとのプログラムのプレイヤー2をコンピュータの思考ルーチンとすること。

②思考ルーチンで変更できる、もともとあった変数は以下のとおりで、これら以外の既存の変数は変更してはいけません。もちろんあなたが思考ルーチン用に新設した

変数の変更はかまいません。

S……ショットの種類(0=打たない、1=クリア、3=ドロップ・ヘアピン、5=ブッシュ、7=スマッシュ)

T……思考ルーチンのショットの強弱(0=強い、1=弱い)

③変更できる行は以下のとおり。

行15……初期化ルーチン用

行60……後ろのほうの「STRIG(E)」の「E」を「0」に変更

行70……行の最後に「T=T:0:IFE=1 THEN GOSUB 1000」を追加

行80……「(STRIG(E)+1)」を「(STRIG(E)-T+1)」に変更

行1000以降……思考ルーチン用(コンピュータの順番のとき、シャトル移動のたびに呼ばれ、そのときS、Tに値を設定しても可)

9月号の本誌記事、10月情報号の付録ディスクのプログラム(2人用)も参考にしてください。

## 応募要項は これだ!

- ・プログラムはBASICのみ。
- ・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたもの、本体+サブルーチンを普通にセーブしたもの、計2本。
- ・ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項をもなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と赤で書くこと。

・81ページのイラストを参考にすること。

・あて先は80ページ。

係には「アルゴリズム甲子園・1人バドミントン」と明記。

★しめ切り

・11月末日の消印有効。

・発表は2月情報号の予定。

★採用

・優秀作には賞金1万円。

・入選作にはオリジナル・グッズ。どちらにも、掲載誌を送る。



□ から わ か る

# マシン語の気持ち

## 第8回：フックの不思議な効果

先月号の「超簡易アセンブラ」にバグがありました。このバグは「えー、それはものすごく困るう」といわれるぐらい、ものすごく困るバグで、LD A, n つまり、Aレジスタに直接数値をセットするという命令を受け付けられないというバグです。どうしてそんなバグが残ったかというイワケは省略して、このページ下のように訂正していただければ正常に動作いたします。

口調は変わって、今回はワークエリアのなかにある「フック」と呼ばれる不思議なエリアについての話だ。このあたりを不用意にさわるとほぼ確実に暴走する。暴走するとこわいぞ。

フックは、もともと「引っ掛けるカギ」という意味のことばで、

MSXの場合は、キー入力や文字表示などのいろんな基本的処理にユーザーが作った拡張処理を引っ掛けるための取り付け金具的な部分を指す。

そういうものが、はじめからRAMに多種類用意されていて、あるフック以外は、ふつう未使用状態になっている。

たとえば、&HFDA4からの5バイトに「1文字出力」というフックがある。ここに、マシン語プログラムAを引っ掛けておくだけで、キーボードやPRINT文で画面に1文字表示するたびに、そのマシン語プログラムAを実行するようになるのだからおそろしい。

リスト1は、そのサンプルで、この場合、プログラムAは「サウンドレジスタ4に、表示しよう

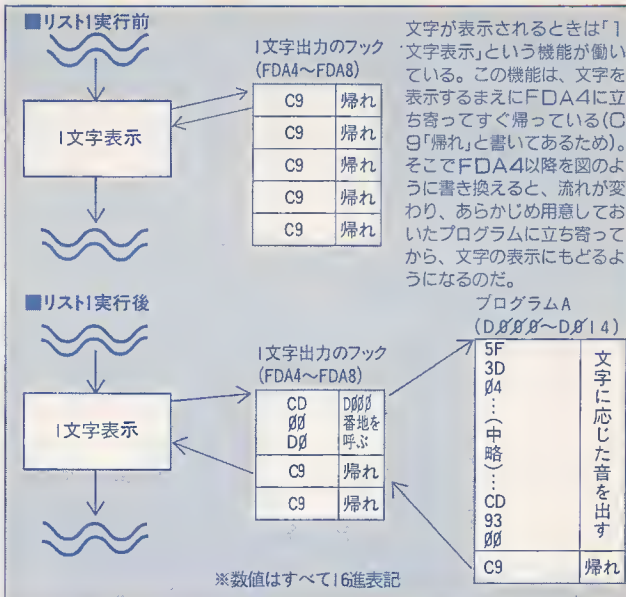
### リスト1の解説

- このプログラムを走らせたあとにほかのマシン語を含むプログラムを走らせると暴走するので、かならずリセットすること。
- 行10～30で、リスト2のようなマシン語プログラムをメモリの&HD0000から書きこむ。このマシン語は、BIOS'WRTPSGJ(10月号「超簡易アセンブラ資料」参照)を使ってサウンドレジスタを設定し、音を出す。
- 行40は、音の高さとエンベロープ周波数の初期設定。
- 行50がポイント。&HFDA4A

からの5バイト(1文字出力のフック)に「&HD0000を呼び」というプログラムを書きこむと、1文字表示のたびにここから&HD0000のプログラムが呼ばれるようになる(上図参照)。ところで、ここではBAS1Cでやっているが、フックを書き換えるときはマシン語でやるのが基本。それはなぜかというと、以下次号。

●ちなみに、このプログラムは、「EDファンダム」の「シロフォン」仕掛けのキーボードをよりイージーにプログラムしたものだ。

## ■フックを使った「割りこみ」の仕組み



とする文字のキャラクタコードを書きこみ、エンベロープ設定をする」というマシン語(リスト2)になっている。

とりあえず、リスト1(付録ディスクに「EASYP1PO.BAS」で入っている)を実行してみよう。すると上図のように基本システムの流れが変わり、キ

ー入力やPRINT文で文字を表示するたびにその文字に応じた音がチャンネルCから出る。コード順に音が高くなるので自分でできとくに探って音階になるキーを探してみるのも、いい暇つぶしになるだろう。

フックの話は、しばらく続きそうだ。では、また来月。

## ■リスト1 フック効果のサンプル

```
10 SCREEN 0: CLEAR 200, &HD0000: AD = &HD0000
20 READ A$: FOR I = 0 TO LEN(A$) * 2 - 1: POKE AD + I, VAL("&H" + MID$(A$, I * 2 + 1, 2)): NEXT I
30 DATA 5F3E04CD93001E103E0ACD93001E003E00CD9300C9
40 SOUND 5, 0: SOUND 11, 208: SOUND 12, 32
50 AD = &HFDA4: FOR I = 0 TO 3: POKE AD + I, VAL("&H" + MID$("CD00D0C9", I * 2 + 1, 2)): NEXT I
```

## ■リスト2 マシン語プログラムのソースリスト(超簡易アセンブラ用)

```
10 'LD E, A
20 'LD A, 4
30 'CALL 0093H : SOUND 4, ASC(?)
40 'LD E, 16
50 'LD A, 10
60 'CALL 0093H : SOUND 10, 16
70 'LD E, 0
80 'LD A, 13
90 'CALL 0093H : SOUND 13, 0
100 'RET
110 '*

```

## 10月号のおわびと訂正

10月号「超簡易アセンブラ」にバグがありました(右の赤いアミが、LD A, nがアセンブルできないようになっていました。します。

行1170の15文字目の「1」を「0」に変更してください(右の赤いアミがかかった部分)。おわびして訂正

```
1170 IF OP(0) > 0 AND OP$(1) < ":" THEN OB$ = FNHX$(RG(OP(0)) * 8 + 6): A$ = OP$(1): K = 2: GOSUB 1340: OB$ = OB$ + NU$: GOTO 1290
```



# SUNDIVE サンダイブ

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は33ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……自機の座標  
V、W……自機の座標増分  
C……自機の色(ダメージに相当)  
E、F……プロミネンスの座標  
A……プロミネンスのX座標増分

### その他の変数

I、J、K……ループ用  
R(n)……画面切りかえ用  
S……スティック入力用  
T……時間待ち設定用

## プログラム解説

### ① まず

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数型宣言

### ② 準備

●プロミネンスの円をかくループ開始●円をかく●スプライトパターンの0~7にかきこみ●プロミネンスの円をかくループ終わり●自機のスプライトパターン設定●画面モード設定●グラフィック画面への文字出力準備

### ③ 太陽

●時間待ち●ゲーム画面作成ループ開始●画面切りかえ用変数設定●効果音●画面切りかえ●

画面消去●画面作成(LINE文による)●ゲーム画面作成ループ終わり●変数初期設定

### ④ 発進

●プロミネンスの変数初期設定  
●ゲームループ開始

### ⑤ 自機

●画面切りかえ●トリガー、スティック入力による自機の座標更新・表示●自機の座標が画面の外のとき⇒行Bへ飛び

### ⑥ プロミネンス

●プロミネンスの先頭座標更新(自機に近づいてくる)、表示●6個前に表示したプロミネンスのスプライトを消去●効果音●ゲームループ終わり●自機とプロミネンスの先頭の座標判定⇒あたってなければ行4へ飛び

### ⑦ ダメージ

●ダメージ加算●PSG設定●効果音●画面切りかえ●ゲームオーバーでなければ行4へ飛び

### ⑧ 大破

●自機爆発ループ開始●LINE文で爆発を表現●自機フラッシュ●プロミネンス消去●効果音●画面切りかえ●自機爆発ループ終わり●得点(経過時間)表示●時間待ち設定●行Bへ飛び

### ⑨ サブルーチン

●PSG設定(爆発音)●画面切りかえ

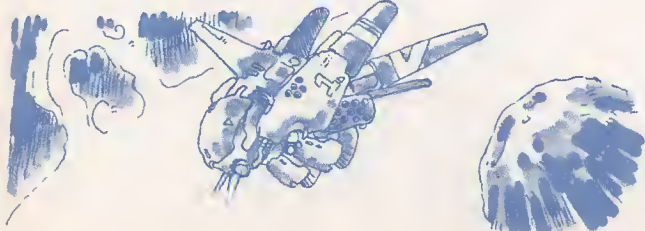
## プログラマからひとこと

## 家族が1人ふえました

このところ太陽の活動が異常だ。私は太陽調査艇に乗りこみ、太陽面へのダイブを敢行した。太陽面にはプロミネンスが飛びかっています。これにぶつかっては調査艇が破壊されてしまう。意外にも火の玉は私の行手をばばむように突進してくる。太陽は知的生命体なのだろうか? 謎は深まるばかりだ。さて、この夏休み中に家族が1人ふえました。名前は「ちゃっぴい」です。よろしく。(Nu~)



```
1 COLOR15,6,1:SCREEN2,3:DEFINT A-Z
2 FORI=0TO7:CIRCLE(7,7),I:FORJ=0TO3:FORK
=0TO7:VPOKE&H3800+I*32+J*8+K,VPEEK((JMOD
2)*256+(J&2)*8+K):NEXTK,J,I:SPRITE$(8)="
<f~tqsf":SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:T=0
3 FORI=0TOT:NEXT:FORI=0TO3:R(I)=I*2:BEEP
:SOUND7,53:GOSUB9:CLS:FORJ=IT017STEP4:LI
NE(0,92+J*J&3)-STEP(255,0),8:NEXTJ,I:SOU
ND9,15:C=15:V=5:W=0:X=8:Y=8:TIME=0
4 A=0:E=X&2+40+RND(1)*32:F=72:FORI=0TO30
5 VDP(4)=R(IAND3):W=W+STRIG(0)*2+1:Y=Y+W
:S=STICK(0):V=V-(S=3)+(S=7):X=X+V:PUTSPR
ITE0,(X,Y),C,8:IFPOINT(X+8,Y+8)=-1THEN8
6 A=A+SGN(X-E)*I&4:E=E+A:F=F+SGN(Y-F)*3:
PUTSPRITE31-I,(E,F),11+(I=30),I&4:PUTSPR
ITE(36-I)MOD31+1,(0,209):SOUND2,42-I:NEX
T:I=FABS(E-X+8)>18ORABS(F-Y+8)>18THEN4
7 C=C-1:SOUND6,31:GOSUB9:IFC>11THEN4
8 FORI=0TO31:LINE(X+8,Y+8)-(RND(1)*256,R
ND(1)*192),10:PUTSPRITE0,IAND15:PUTSPRI
TE31-I,(0,209):SOUND6,I:GOSUB9:NEXT:DRAW
"BM0,4":PRINT#1,TIME&60"秒":T=4444:GOTO3
9 SOUND8,16:SOUND12,32:SOUND13,0:POKE&HF
3D6,R(IAND3)*8:VDP(4)=R(IAND3):RETURN
```





# ちゅうがえり大作戦!

MSX2/2+VRAM64K BY YAGI

▶遊び方は33ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……自機の座標

### その他の変数

AD……記録領域の指定用

B……ベストタイム

DM……ゲームモードフラグ  
(0=プレイモード、1=リピートモード)

FNZ(n)……タイム調整用ユーザー定義関数

I……ループ用

S……自機の操作用⇒トリガー入力値または記録からの値

T……タイム

V、W……自機の移動増分

## プログラム解説

### 10 初期設定

●自機の操作記録用のメモリ領域の確保●画面モード設定●画面の色指定●変数の整数型宣言●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●タイム調整用ユーザー定義関数定義●ゲームモードフラグ初期化

### 20 ゲーム前設定

●画面消去●自機の座標、移動増分初期化●しかくバリア表示●PSGレジスタ設定●タイマー初期化●記録領域の先頭アドレス設定●自機の表示

### 30 操作記録

●自機の座標更新●モードの判定⇒[プレイモード時]トリガー入力受けつけ/自機の操作の記録/記録アドレス更新[リピートモード時]自機の操作記録を取り出す/記録アドレス更新/モード変更入力受けつけ(これ

によりリピートモードからの途中参加が可能になっている)

### 40 自機表示

●自機の移動増分計算●自機の表示

### 50 ゲームオーバー

●時間待ち●自機の画面外判定⇒画面外なら効果音/タイム設定/ベストタイム更新/タイム、ベストタイム表示/リプレイ(スティック入力)/ゲームモードフラグ設定/行20へ飛び

### 60 効果音

●自機の座標と増分により効果音●行30へ飛び

## 補足

このプログラムでは、自機の操作をメモリに記録している。この操作記録を保存したいときは、CTRL+STOPをしてプログラムの実行を中断し、BSAVE"ファイル名",&H A000, ADと実行すれば保存できる。

保存しておいた操作記録をデモとして実行するには、BLOAD"ファイル名"を実行して操作記録をメモリに読みこみ、プログラムリストの行10の最後にある、「DM=0」を「DM=1」に変更してRUNすれば、保存しておいた記録でリピートできる。



## プログラマからひとこと

## また会えたら

初投稿で初採用/ではありません。3度目でやっと採用のYAGIです。投稿するときは「三度目の正直」を信じていたものの、2週間ぐらいすると、「二度あることは三度ある」が脳裏から離れなくなりました。だから例の「灰色の運達」を見たときは思わず小躍りしてしまいましたよ私は。ところでこのプログラム、MSX2用なんですけど、行10のSCREEN5の5を2に、行20のLINE文の211というところを191にするとMSXでも遊べるんですよ。これが(ただし色バケしてしまう)。受験生なんて次はいつ送れるかわからないけど、また会えたらいいですね。(シューティングにアドベンチャー、シミュレーション…企画はあるのに…ブツブツ…。あっそれではごきげんよう。さようなら。(YAGI)

ダレニモ止メラレナイ…



## 注意

このプログラムでは操作記録をメモリに書きこむためにCLEAR文の設定値を変更しています。このプログラムを実行したあとでは、ほかのプログラムを読みこめないことがあるので、いったんリセットしてください。

```
10 CLEAR200,&H9FFF:SCREEN5:COLOR15,0,0:DEFINTA-Y:OPEN"GRP:"AS#1:DEFFNZ(A)=INT(A/.6+.5)/100:DM=0
20 CLS:X=0:Y=0:V=2:W=0:LINE(0,0)-(255,211),7,B:SOUND1,0:SOUND3,0:TIME=0:AD=&HA000:PSET(X,Y),6
30 X=X+V:Y=Y+W:IFDM=0THENS=STRIG(0):POKEAD,S+1:AD=AD+1ELSE$=PEEK(AD)-1:AD=AD+1:DM=1+STRIG(0)
40 W=W+S*2+1:V=V+(W<0)+S*(W>0ORV<0):LINE-(X,Y),6+S
50 FORI=0TO49:NEXT:IFPOINT(X,Y)<0THENBEEP:T=TIME:B=B-(T>B)*(T-B):PSET(72,100),0:PRINT#1,USING"TIME###.## sec.":FNZ(T):PSET(72,116):PRINT#1,USING"BEST###.## sec.":FNZ(B):FORI=0TO7:I=STICK(0):NEXT:DM=I-8:GOTO20
60 SOUND0,X:SOUND2,(X+W)AND255:SOUND8,15:SOUND9,15:GOTO30
```



0 2 3  
3 5 6  
6 8 9

3<sup>2</sup>

MSX MSX2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

A(n)……問題パターンの保存用  
F……カーソルの位置かどうかの判定用  
FNM……カーソル位置用ユーザー定義関数⇒リスト省略用  
FNM\$(n, m)……スプライトパターンデータからn×8+m番目の8文字を取り出すユーザー定義関数⇒数字のスプライトパターン定義に使用  
H……カーソル位置番号  
I、O……ループ用  
L……レベル  
M(n, m)……カーソル位置保存用  
N(n)……現在の数字パターン  
N\$(n)……数字パターンを問題のパターンにもどすデモ時の各数字のパターンデータ  
P……スプライトパターンデータ作成用  
Q……カーソルを構成する数字の番号  
Q\$……カーソル位置データ  
S……スティック入力用  
S\$……数字のスプライトパターンデータ

## プログラム解説

### ① ② 初期設定

●文字領域の確保●画面色指定  
●画面モード、スプライトサイズの設定と乱数初期化●ファン

クションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●スプライトパターン定義用ユーザー定義関数定義●カーソル位置用ユーザー定義関数⇒リスト短縮用●カーソル位置保存用配列宣言●1行の表示文字数設定●スプライトパターンデータ作成●スプライトを3×3に配置●現在の数字パターン初期化●行7のスプライトパターン定義サブを呼び出す●カーソル位置データ読みこみ●カーソル位置設定

### ③ 問題作成

●問題作成⇒レベル数+1回ぶん数字パターンを列単位で減算していく●問題の保存●画面消去●レベル数表示●カーソル位置初期化●レベル更新●スティック入力用変数設定●効果音

### ④ カーソル移動

●スティック入力値が1(上)なら行6へ飛ぶ●スティック入力値が奇数かの判定⇒カーソル位置更新・表示/行7を呼び出す

### ⑤ やりなおし

●スティック入力受けつけ●トリガー入力判定⇒入力があれば現在の数字パターンを問題のパターンにもどす/行7を呼び出す/行4へ飛ぶ●入力がなければ行4へ飛ぶ

### ⑥ プラス1処理

●カーソル位置にある数字をプラス1するデモ●カーソル位置の数字を1増加●行7を呼び出す●数字パターンが初期状態にもどったかのチェック●クリア

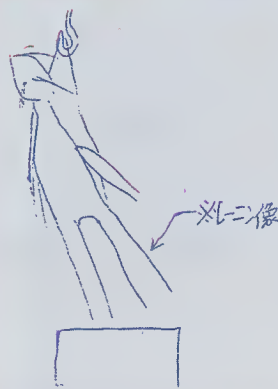
判定⇒クリアでなければ行4へ飛ぶ/クリアなら行3へ飛ぶ

### ⑦ パターン定義サブ

●スプライトパターン定義●もとの処理にもどると●カーソル位置データ(行2で読みこみ)

プログラマから  
ひとこと

## ワ連のクーデター



正直いって、これを投稿した時、採用されるのは難しいと思った。画面が前作に似ている上、他のプログラムに比べかなり貧弱だったからだ。しかし、この前ワ連でクーデターが起こったものだからもしかしたらもう1回くらい奇跡が起こるかと思っていたら、起こった。ところでこのクーデター、僕は「笑っていいも」を見ている時に字幕で知り、あわててラジオの「堀原茂の本気でドンドン」を聞きました。そこで誰かがゴルバチョフは本当に疲れて辞めたといっていました。でも、いつもは結構まじめでおもしろいので、皆さんも聞いてみてください。(坂本伸幸)

```
1 CLEAR300:COLOR15,1,1:SCREEN1+RND(-TIME),1:KEYOFF:DEFINT A-Z:DEFNNM$(A,B)=MID$(S$A*8+B+1,8):DEFNNM=M(Q,H):DIMM(3,7):WIDTH29:FORI=0TO87:P=VPEEK(384+I+(I>79)*80):S$=S$+CHR$(POR(P#2)):NEXT:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,((IMOD3)*24+99,(I#3)*24+65),15
2 N(I)=I+1:NEXT:GOSUB7:READQ$:FORI=0TO23:M(IMOD3,I#3)=VAL(MID$(Q$,I+1,1)):NEXT
3 FORI=0TOL:H=RND(1)*8:FORQ=0TO2:N(FNM)=(N(FNM)+9)MOD10:NEXTQ,I:FORI=0TO8:A(I)=N(I):NEXT:CLS:PRINTL:H=0:L=L+1:S=5:BEEP
4 ONSGOTO6:IFSMOD2THENH=(H+(S=7)-(S=3)+8)MOD8:Q=0:FORI=0TO8:F=(I=FNM):VPOKE6915+I*4,15+F*5:Q=Q-F:NEXT:GOSUB7
5 S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENFORI=0TO8:N$(I)=FNM$(N(I),0)+FNM$(A(I),0):N(I)=A(I):NEXT:FORO=1TO8:FORI=0TO8:SPRITE$(I)=MID$(N$(I),O,8):NEXTI,O:GOSUB7:GOTO4ELSE4
6 FORO=0TO7:FORQ=0TO2:I=FNM:SPRITE$(I)=FNM$(N(I),O):NEXTQ,O:FORQ=0TO2:N(FNM)=(N(FNM)+1)MOD10:NEXT:GOSUB7:Q=9:FORI=0TO8:Q=Q+(N(I)=I+1):NEXT:S=0:IFQTHEN4ELSE3
7 FORI=0TO8:SPRITE$(I)=FNM$(N(I),0):NEXT:RETURN:DATA012345678036147258048246
```





# ボクは忍者

MSX MSX2/2+RAM8K BY パト

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……小丸の座標増分  
M、N……手裏剣の座標  
X、Y……小丸の座標

### その他の変数

A……スプライトパターン切り換え用  
A\$……データ読みこみ用  
C……小丸のカラーコード  
C\$……表示位置指定などのエスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)が入る  
I、J……ループ用  
S\$……枝のキャラクタ表示用  
T……とっくん数/手裏剣のY座標増分⇒TMOD11-1として使用

## プログラム解説

### ① 初期設定1

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の表示幅設定●ファンクションキーの表示禁止●変数型宣言●スプライトパターン定義用ループ開始●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●パターン定義用ループの繰り返し、終了●キャラクタパターン定義●トリガー入力時の割りこみ先指定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

### ② 初期設定2

●変数初期設定●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●枝のキャラクタを横に31個並べる設定をする●PSGレジスタ設定●効果音の初期設定●定義したキャラクタの色を設定●スプライト衝突時の割りこみ許可

### ③ 画面作成

●手裏剣の消去●先に設定して並べた枝の表示●とっくん数表示●木の表示ループ開始●毎回エスケープシーケンスの「1行挿入」を使って木を表示⇒上から下へ画面が降りてくるように見える●小丸の表示●画面表示ループ終了●最後に画面の天井になる枝の表示●小丸と手裏剣のY座標の初期設定

### ④ 特訓開始

●小丸の座標更新●小丸のY座標増分計算●くんれんクリア判定⇒小丸が天井の枝にたどり着けば小丸のY座標増分を5に設定/とっくん数を増やす/行3に飛ぶ/クリアでなければ「足場のある所に降りろ」の術の判定⇒カーソルキー下を押していれば小丸のY座標増分を5に設定/小丸のカラーコードを5に設定/行8を呼ぶ

### ⑤ 忍者失格か?

●ゲームオーバー判定⇒判定があれば行10へ飛ぶ/なければトリガー入力割りこみ許可

### ⑥ 手裏剣の移動

●手裏剣の出現判定⇒手裏剣が画面の上まで来たら小丸のX座標に応じたところから出現させる/まだのときは手裏剣のY座標を更新

### ⑦ 小丸、手裏剣の表示

●小丸の表示●手裏剣の表示●行4へ飛ぶ●小丸のスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑧ 落下処理サブ

●小丸の移動ループ開始●小丸の表示●移動ループ終了●もと

の処理にもどる●パターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑨ 木を蹴るサブ

●木をうまく蹴れたかの判定⇒判定があれば効果音/小丸のスプライトパターン番号を変える/小丸のY座標増分を5にす

る/もとにもどる(それ以外はなにもせずにもどる)●パターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑩ ⑪ 特訓終了

●効果音●小丸のカラーコードを変える●行8を呼ぶ●リプレイ処理

プログラマから  
ひとこと

## 昔のAVフォーラムで



どうも始めまして、パト(僕)がパトです。パトの過去の足跡は、昔のAVフォーラムで知っている人もいないかもしれませんが、何回か登場していました。それが、途中からファミダムの魅力にとりつかれてボツ常連者をしばらくは続けていました。しかし、この作品をもって、もうそれとはおさらばです。これで今までのボツ作品もつかはれることでしょう。というわけで、今とても感激・感動・感謝しています。もうこれで、家族にも友達にも先生にも近所の人にも巨顔(大きな顔)ができます。話は変化して、パトのプログラミングテクニックは、すべてとっていいほどMファンでマスターしました、ですから、パトにとってはMファン様々です。これからどんどんプログラミングテクニックの腕を磨き、投稿を続けていきたいと断固決意しよう………かな?

(パト)

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTC-T:FORI=0TO2:READ$:FORJ=0TO7:VPOK
E14336+J+I*8,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
NEXTJ,I:FORI=0TO64:VPOKE776+I,RND(1)*255
:NEXT:ONSTRIGGOSUB9:ONSPRITEGOSUB10
2 A=.7:B=3:M=128:T=1:X=16:C$=CHR$(27):S$
=STRING$(31,104):SOUND7,0:PLAY"V15L32":V
POKE8204,&H61:VPOKE8205,&HC1:SPRITEON
3 PUTSPRITE1,(0,209):PRINTC$Y "S$:PRIN
TC$Y *とっくん"T;C$L":FORI=1TO21:PRINTC$Y
aaa"SPC(25)"aaa"C$L":PUTSPRITE0,(X*8,
I*8-4),4:NEXT:PRINTC$Y "S$:Y=160:N=200
4 X=X+A:Y=Y-B:B=B-.23:IFY<0THENB=5:T=T+1
:GOTO3ELSEIFSTICK(0)=5THENB=5:C=5:GOSUB8
5 IFX<10RX>28THENGOTO10ELSESTRIG(0)ON
6 IFN<1THENM=X*8:N=190ELSEN=N-TMOD11-1
7 PUTSPRITE0,(X*8,Y),4,1-SGN(A):PUTSPRIT
E1,(M,N),15:GOTO4:DATA1EE11F5D3E708000
8 FORY=YT0164STEP2:PUTSPRITE0,(X*8,Y),C:
NEXT:RETURN:DATA105428C628541000
9 IFX<30RX>26THENPLAY"O5DE":A=-A:B=5:RET
URNELSERETURN:DATA7887F8BA7C0E0100
10 PLAY"O3C":C=6:GOSUB8
11 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
```



# 壁打ちピンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

▶ 遊び方は34ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……ピン球の座標  
C、D……ピン球の座標増分  
X(n)、Y(n)……ラケットのアニメパターンごとの座標調整増分(nはアニメ番号)⇒基本座標(40, Z)にこれを加えて表示  
Z……ラケットの基本Y座標

### その他の変数

E……進行判定用⇒0のときだけラケットでピン球を打て、打つと1。床ではねると+1。壁ではね返ったときにEが2のときだけ壁打ち成功と判定する  
F……ラケットのアニメ番号⇒4=通常状態、0~3はこの順でボールを打つ。P(n)参照  
H……ハイスコア  
I……ループ用  
N……効果音用⇒サウンドレジ

スタ0設定値。大きいほど低音  
P(n)……アニメ番号nのスプライトパターン番号  
S……スティック入力  
T……トリガー入力  
U……現在打ち返した回数  
V……ピン球のX座標増分C決定用⇒Vの半分がCになる  
VDP(7)……周辺色を設定するシステム変数。設定したい周辺色のカラーコードを代入する  
W……ラケットにこめられている力(最大32)⇒打ったときのWの値がVになる

## プログラム解説

### ① ② 初期設定

●画面設定●整数宣言●ラケット(スプライトパターン番号0~3)およびピン球(おなじく4)のパターンをスプライトパターンジェネレーターテーブルに直接書きこんで設定●アニメ用データ(行5)読みこみ(添字4

## プログラマからひとこと

## MSXに栄光あれ!

くいじわるファンクションコール  
90年2月号68ページ右上のイラストの正しい答えは、『はげ頭』でした。

(2)問題  
では、『誰』のはげ頭でしょう。  
答えは……お教えできません。

拝啓 秋深まりゆく今日この頃、読者の皆様はいかがお過ごしでしょうか。体育祭の練習に励んでいる人、受験勉強に追われている人、ソーサリアンに燃えている人、でも今は皆、プログラマからひとこと、を読んでいるのだと思います。ちなみに私はパッケージ版を発売日に買いました。この「壁打ちピンポン」は卓球の壁打ちを忠実に再現したかどうかはわからないゲームです。ふりかぶって打つタイミングが微妙で、このコツをつかめばゲームは永遠に続きます。なぜなら難易度が変化しないから。いま私の世界では、ちょうど夏休みが終わるころです。残りはあと数か月。というわけで、これが私の最後の作品になってしまいました。編集部の方々、読者の皆様ありがとうございました。最後にひとこと、MSXに栄光あれ! 敬具  
平成三年 八月二十八日 中西英之(HIDEYUKI)

のデータはないので自動的に0が設定される)●効果音設定

### ② 壁打ち開始

●画面消去●ハイスコア表示●変数初期化

### ③ スプライト表示

●スティック入力●ラケットの基本Y座標Z、ピン球の座標、Y座標増分計算●ラケット、ピ

ン球表示●アニメ番号F更新⇒0が4以外の場合は1ずつ増加

### ④ 力をこめて打つ

●トリガー入力●ピン球打ち判定(図解参照)⇒成功なら(以下は打ち返し処理)低い音を鳴らす(行8を呼ぶ)/進行判定用E設定/ピン球座標増分設定(Dはスティック値に影響)

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR10,1,12:WIDTH12:KEYOFF:DEFINT A-Z:FORI=1TO34:VPOKE14337+I,ASC(MID$( ".oまoo.6¥しやりみp¥ミクxリx08<!xクミ`¥あみ`",I,1)):NEXT:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),P(I):NEXT:SOUND7,62:SOUND1,1:SOUND8,16
2 CLS:PRINT"さいこうH"かい":F=4:U=0:Z=95:A=44:B=183:C=0:D=-26:W=0:E=0
3 S=STICK(0):Z=Z+4*((S=1ANDZ>47)-(S=5ANDZ<159)):A=A+C:B=B+D¥4:D=D+1:PUTSPRITE0,(40+X(F),Z+Y(F)),4,P(F):PUTSPRITE1,(A,B),15,4:F=F-(F>0ANDF<4)
4 T=STRIG(0):IF T THEN IF W THEN W=W-(W<32) ELSE W=6:F=0 ELSE IF W THEN F=1:V=W:W=0:IFE=0 THEN IFA>17AND A<57AND B>ZAND B<Z+25 THEN N=255:GOSUB8:E=1:C=V¥2:D=10*(1+(S=1)-(S=5))
5 IF B+D¥4>183 THEN N=80:GOSUB8:D=-D/1.1:E=E+1:DATA-16,6,1,2,8,2,16,,,20,-10,3
6 VDP(7)=12:IFA+C>248 THEN N=0:GOSUB8:C=-C/1.1:IFE=2 THEN VDP(7)=8:E=0:U=U+1:LOCATE,2:PRINT"たてゐま"U"かい"
7 IFA+C>0AND E<3 THEN 3 ELSE H=H+(H-U)*(H<U):LOCATE1,7:PRINT"うわっ、ミスった!":FORI=0TO7:I=S TICK(0):NEXT:GOTO2
8 SOUND0,N:SOUND12,8:SOUND13,9:RETURN
```





# ⑤ 床ではねる

●ピン球が床にあたったかの判定⇒あたったらやや高い音を鳴らす／Ｙ座標増分〇をはね返り用に設定／進行判定用Eを1増やす●アニメ用データ(行1で読みこみ)

# ⑥ 壁ではねる

●壁の色を緑にする●ピン球が壁にあたったかの判定⇒あたったら高い音を鳴らす／Ｙ座標増分〇をはね返り用に設定／進行判定⇒Eが2なら壁を赤くする

／Eを0にもどす／打った回数Uを1増やして表示

# ⑦ ゲームオーバー

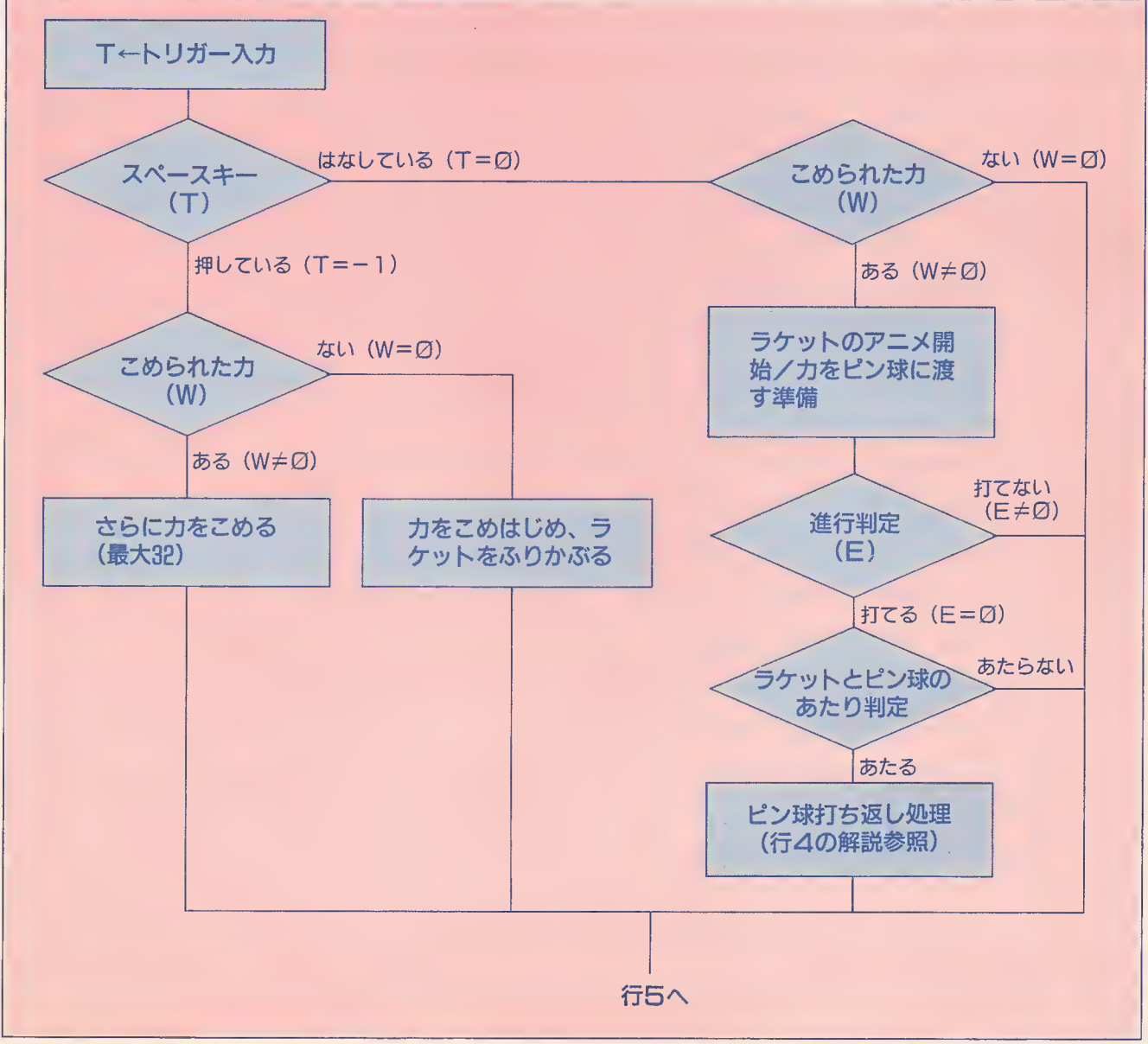
●ゲーム続行判定⇒ピン球がはね返っていくとちゅうなら行3へ●左の壁にあたるか、ピン球が規定以上に床ではねたときはゲームオーバー／ハイスコア計算／メッセージ表示／リプレイ用スティック入力待ち／行2へ

# ⑧ 効果音サブ

●サウンドレジスタ〇にNを設定●エンベロープ設定●もどる



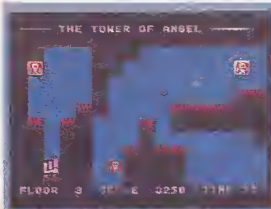
■図解 行4(ピン球打ち判定)のフローチャート



当選者  
発表

●9月号ソフトプレゼント当選者 ④「ディスクステーション#28」＝〈栃木県〉逸藤貴之〈静岡県〉川口昇〈大分県〉早水一成／⑤「信長の野望・武将風雲録」＝〈宮城県〉花谷一成〈新潟県〉近智和〈京都府〉奥谷彰夫／⑥「スーパープロコレ」＝〈宮城県〉高橋英昭〈石川県〉中曾聡太郎〈京都府〉小川哲幸・杉本英博〈香川県〉永江洋紀〈高知県〉中島秀男





# THE TOWER OF ANGEL ザ・タワー・オブ・エンジェル

MSX2/2+VRAM64K BY M-OZO

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……回転の中心(以後、中心と呼ぶ)の座標  
S、F……回転している自分(以後、回転子と呼ぶ)の座標  
H(n)、W(n)……回転子の中心からの増分(L倍して使用/nにはKが入る)

### その他の変数

A\$……汎用  
C\$(n)……地面キャラクタ  
E、G……地面キャラ判定用  
E1、G1……座標保存用(デビルボード消去時)  
E\$……エスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)+"Y"が入る  
H、W……回転用カウンタ増分(H=はやく回るとき、W=ふつうのとき)  
H1……ハイスコア  
I……汎用  
K……自分回転用カウンタ  
L……中心と回転子との距離  
N……その階のエンジェルボードの数  
P……地面キャラの番号  
Q……デビルボード消去用  
R……スティック入力用  
SC……スコア  
T……残りタイム  
U……Pの値保存用  
Z……フロア数

### プログラム解説

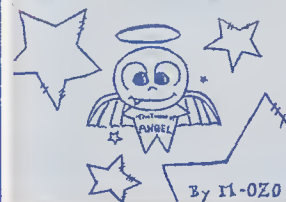
- 10 画面初期設定/スプライトパターン定義/スプライトアトリビュートテーブル初期化
- 20 キャラクタパターン設定/変数初期設定
- 30 キャラクタ色設定/太文字処理/地面パターン設定
- 40 タイトル画面をかく

- 50 トリガー入力処理/効果音/フロアスキップ判定処理
- 60 文字点滅デモ
- 70 フロアデータ読みこみ/メッセージ表示
- 80 効果音
- 90 ゲーム画面作成/変数設定/一定間隔での割りこみ先指定
- 100 効果音
- 110~210 メインルーチン
  - 110 一定間隔での割りこみ許可/自分の中心表示
  - 120 回転がはやくかどうかの判定処理
  - 130 スティック入力/自分の中心と回転子の距離変更
  - 140 地震の処理
  - 150 回転子の座標更新、表示/トリガー入力
  - 160 回転の方向をかえる

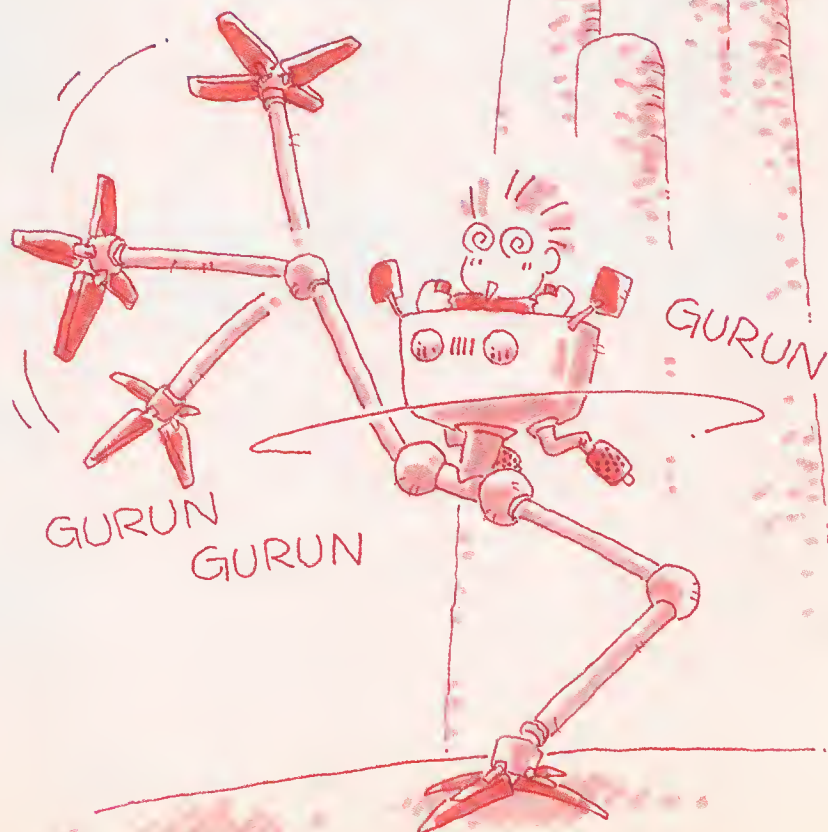
### プログラマからひとこと

## おとなになった自分

こんにちは/ M-OZOです。このゲームは約1年前につくって、この日のためにとっておいたので、採用されたときには、手がふるえるほど感動した。そのとき、僕は「うおー/ やったぜ/ イェーイ/」とさげびたくなったが、「やったぜ/ イェーイ/」だけにしておいた。僕はその行動から「大人になった自分」を発見したような気がした。というわけで、とにかく自信作だから、ぜひ遊んでみてください。(M-OZO)  
P.S. ヒロさんファンレターありがとーうれしかったです。



- 170 効果音/何に乗ったのかの判定
- 180 落ちたときの処理
- 190 デビルボードに乗った判定(行270へ飛ぶ)
- 200 エンジェルボードを取る処理
- 210 クリアしていないかどうか判定処理(行110へ飛ぶ)
- 220~260 フロアクリア
  - 220 一定間隔での割りこみ禁止/効果音
  - 230 スコア加算処理
  - 240 クリアデモ画面作成/効果音
  - 250~260 クリアデモ/終わ









# 体操人類マツトマン

MSX MSX2/2+RAM32K BY 尾花健一

▶ 遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

M(n)、N(n)……マツトマン標準画の基準点(マツトマンの中央を原点とする)

X(n)、Y(n)……マツトマン描画用

### その他の変数

A、A\$、B、C、V……一時変数

E……赤旗の残りの数

F……赤旗とチェッカーフラグの数(初期値)

H……100-H÷10がハイスコア

I、J、K……ループ用

MF……モード(0=PLAY、1=WATCH)

P……マシン語ワークエリア基準アドレス=&HC221(マツトマンのY座標)

P1\$、P2\$、P3\$……タイトルBGM

S……タイムカウンタ(100-S÷10がスコア)/メニュー時のスティック値

T……使用トラック番号

U……USR関数が返す値(行120で得られる値は、1=ジャンプしたとき、2=床に激突したとき、3=赤旗を取ったとき、4=チェッカーフラグで静止したとき、5=トラックがオーバーフローしたとき)

W……ウエイトの量(行120でマシン語を呼び出した直後の時間待ちループの終値)

Y……メニューコマンド(0=モードチェンジ、1=トラック切替、2=ウエイト変更、3=模範演技)

Z(n)……赤旗・チェッカーフラグの位置(パターン名称テーブルのオフセット)

## プログラム解説

10 文字領域・マシン語領域の確保/初期化ルーチンへ

20~100 ゲーム初期化

20 画面クリア/スプライト消去/ファンクションキー割りこみ、スプライト衝突割りこみ定義/変数初期化/データ読み出しを行680に設定

30 飾りと床の表示

40 パラメータ表示

50 赤旗、チェッカーフラグの位置の読みこみ

60 宙の床の表示

70 スプライトの消去と色設定/マシン語ワーク初期化

80 赤旗とチェッカーフラグを描く

90 スティックまたはトリガー待ち/PLAYモードなら使用トラックをクリア

100 敵の座標、パターン番号、色の設定

110~180 メインループ

110~120 マシン語呼び出し/タイムカウント/ウエイト

130 時間切れ判定

140 状況による分岐

150 ジャンプしたとき

160 床に激突したとき

170 赤旗を取ったとき

180 チェッカーフラグで止まったとき(クリア判定)

190~210 クリアまたはゲームオーバー(時間切れまたはトラックオーバーフロー)

190 キー割りこみ再定義/スプライト消去/飾り表示

200 スコア表示/ハイスコア更新

210 割りこみ待ち

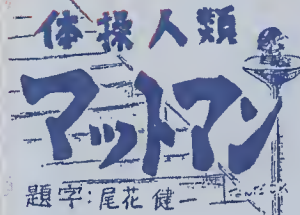
220~250 スプライト衝突時

220 敵の垂直速度設定/マツトマンのY座標判定

230 マツトマンの垂直速度が2~8でパターン番号が

プログラマからひとこと

## デジタルにおけるアナログ性の追求



画面写真だけを見るとただの郷愁を感じさせるばかりだろうが、このゲームは「デジタル(コンピュータ)におけるアナログ性の追求」というすごいことをテーマにしている。とにかく今までにないタイプのもので説明をしてもわかってもらえないからまずやってみてほしい。このゲームの目的は、美しく動けるようになることだ。そのためにはキー操作も押す押さないではなく、その間のアナログ的なところが重要になる。こうなると、本当の体操のように毎日の練習が必要なので、極める(約120点)には長い時間がかかるだろう。飽きることもないと思うので気長に遊んでほしい。ところで僕はLA音源用のいい音色エディタを作ったのだがデータの送り方がわからないのでディスクに書きこむ形で使っている。だれかMIDIサウスのインターフェイスを通して音源に直接エクススクリーンデータを送る方法を、マシン語かBASICで教えてください。編集部の方、ピツターの方、よろしくお願いします。(尾花健一)

44~52なら反撃(効果音/敵の墜落/タイムカウンタ補正)

240 効果音/マツトマンの回転と墜落

250 効果音/マツトマンのY座標補正/敵の移動/タイムカウンタ補正/敵の消去

260 スプライト衝突割りこみサブ

270 プレイ中のキー1割りこみサブ

280 キー2割りこみサブ

290 プレイ中以外のキー1割りこみサブ

300~360 メニュー処理(キー2割りこみ)

300~310 スプライト消去/キー1割りこみ再定義/「example play」(模範演技)ならモードをPLAYにしてトラックを0に/メニュー表示

320 スティックとトリガーが押されなくなるまで待つ

330 カーソルの表示と移動/スティック(上下以外)かトリガーが押されるまで待つ

340 カーソル形状変更/ウエイトの設定

350 トラック番号の変更

360 モード変更/模範演技

370~510 プログラム初期化

370~420 画面初期化/メッセージ/マツトマンのパターン作成(画面に描き/パターンジェネレータテーブルからスプライトパターンジェネレータテーブルに転送)

430 整数型宣言/マシン語プログラム書きこみ

440 模範演技用トラックデータ書きこみ

450 画面再初期化/多色刷り/パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルの設定(145=チェッカーフラグ、146=赤旗、147=飾り、148=宙の床、149:床 ※0のドットが図、1のドットが地として設計されている)

460~470 タイトルBGMの作成

480~500 タイトルデモ

510 USR関数設定/変数初期化/カーソルキャラ設定(補足参照)

520 タイトル「マツトマン」の模様変更サブ

530~680 データ

530~540 マツトマン標準画



の基準点の座標(行380で読みこみ)

550~650 マシン語プログラム(行430、440で読みこみ)

660~670 パターンジェネレータテーブルデータ/カラーデータ(行450で読みこみ)

680 赤旗などの位置(行50で読みこみ)/宙の床描画用データ(行60で読みこみ)

## マシン語解説

&HC0000~&HC012

モード判定

&HC013~&HC0AB

マットマンの移動と回転

&HC0AC~&HC14F

マットマンの位置による関数値の設定とジャンプ終了判定など

&HC150~&HC19F

トリガー入力の記憶とスティック入力の水平加速度への変換/トラックデータの書きこみ

&HC1A0~&HC1CF

トラックデータからトリガー入力と水平加速度を得る

&HC1D0~&HC206

敵の移動

&HC207~&HC20F

スティック値加加速度変換表

&HC210~&HC21D

トラッククリア

&HD0000~&HD02C

多色刷り(パターンジェネレー

ターブルのコピー/カラーテーブルの初期化/VDPをSC

REEN2のモードにする)

## ワークエリア

&HC21E

モード

&HC21F~&HC220

トラックポインタ

&HC221

マットマンY座標

&HC222

マットマンX座標

&HC223

マットマンパターン番号

&HC224

マットマン垂直速度

&HC225

マットマン水平速度

&HC226

敵Y座標

&HC227

敵X座標

&HC228

敵垂直速度×2

&HC229

敵水平速度×2

&HC22A

マットマンパターン番号計算用

&HC22B

ジャンプ中であることのフラグ

&HC22C

WATCHモードのタイムカウンタ

```
10 CLEARS00,&HFFFF:GOTO380
20 CLS:VPOKE6912,208:ONKEYGOSUB270,280:0
NSPRITEGOSUB260:F=0:RESTORE680
30 FORI=0TO31:VPOKE6144+I,147:VPOKE6240+
I,147:VPOKE6848+I,149:NEXT
40 LOCATE12,0:PRINTMIDS("PLAY WATC",M
F+6+1,6):PRINTSPC(13)+"T":F1:replay"SP
C(21)":F2:menu":LOCATE12:PRINT"---":LO
CATE11:PRINTUSING"HIGH ###,*:100-H/10:
PRINTUSING" wait ###,*:W:LOCATE0,8
50 READZ(F):IFZ(F)THENF=F+1:GOTOS0
60 READA:IFA>1:THENREADB:PRINTSPC(A):STR
INGS(B,149):GOTO60
70 BEEP:VPOKE6912,208:VPOKE6915,1S:S=0:P
=&HC221:POKE+108:POKE+1,120:FORI=2TO11
80:POKE+3,MF:POKE+1,&HC5+T*2:POKE+2
90:E=F-1:VPOKE6368+Z(0),145:VPOKE6369+Z(
0),145:FORI=1TOE:VPOKE6368+Z(I),146:NEXT
90:LOCATE12,6:PRINT"READY!":KEY(2)ON:FOR
I=0TO1:I=STICK(0)-STRIG(0):NEXT:KEY(1)ON
:LOCATE12,6:PRINTSPC(6):1MF:0THENU=USR1
(0):POKEHC500+T*512,&HE0:BEEP
100 SPRITEON:POKEP+5,0:POKEP+6,120:VPOKE
6918,0:VPOKE6919,9
110 '----- main -----
120 U=USR(0):S=S+1:FORI=0TOW:NEXT
130 IFS>999THENS=1000:GOTO190
140 ONUGOTO150,160,170,180,190:GOTO120
150 SOUND7,10:SOUND6,6:SOUND9,16:SOUND12
,6:SOUND13,0:GOTO120
160 VPOKE6915,8:SOUND2,0:SOUND3,2:SOUND7
,8:SOUND6,53:SOUND16,16:SOUND12,30:SOUND1
3,0:VPOKE6915,1S:S=S+6:GOTO120
170 SOUND7,8:PLAY"V1506132C8":VPOKE6177+
PEEK(P)+6:PEEK(P+1)*8,32:E=E-1:GOTO120
180 IFE>THEN120
190 ONKEYGOSUB290:VPOKE6912,208:FORI=0TO
1:LOCATE7,5:I=4:PRINTSTRINGS(16,147):LOC
ATE7,6:I=2:PRINT"5"SPC(14)+"":NEXT
200 LOCATE7,7:PRINTUSING" SCORE ###,
5*:100-S/10:IFS<HANDT<4THENH=S
210 GOTO210
220 POKEP+7,248:IFPEEK(P)>154THEN240
230 IFPEEK(P+3)>ANDPEEK(P+3)<XANDPEEK(P
+2)>4ANDPEEK(P+2)<56THENSOUND1,0:SOUND8
,15:FORI=PEEK(P+5)TO208STEP2:SOUND0,I+55
:VPOKE6916,I:VPOKE6919,IMOD15+1:NEXT:SOU
ND8,0:S=S-8:GOTO190
240 SOUND4,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)+4:SOUND0,120:IMOD24,SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P+1)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND8,1+90:NEXT
250 SOUND0,0:POKEP,160:POKEP+5,(26-PEEK(
P+5))*PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO140
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN28
300 '----- menu -----
310 VPOKE6912,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24
```



&HC22D

トリガー値

&HC22E

マットマン水平加速度

&HC22F

マットマン右下のキャラ

&HC230~&HC233

キー操作表示用

&HC500~&HC0FF

トラックバッファ(512バイト×4チャンネル)この領域をBSAVEしておくと、自分のプレイした軌跡が保存できる

## 補足

行510の2つのVPOKE文

は、CTRL+STOPで止めたとき、画面下3分の2においてカーソルが表示されないという問題を解決するための便法だが、行450のSCREEN文の直後に「:LOCATE,,1:LOCATE,,0」を挿入するほうがスマートだろうと思う。問題の原因は、「カーソルは、表示されるまでキャラクタパターンが定義されない」という点にあるので、多色刷りの処理を行う前に表示させてやればいいというわけだ。

行390の終わりの2つの代入文は、次のことによっている。

つまり、座標(M, N)の点を原点に対して時計回りに角θだけ回転させた点の座標を(X, Y)とすると、

$$X = M \cos \theta - N \sin \theta$$

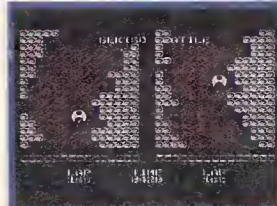
$$Y = M \sin \theta + N \cos \theta$$

ただし、これはY軸が下向きの場合で、上向きの場合は反時計回りに回転させたことになるので注意してほしい。

床のすぐ上でマットマンがやられたとき、間髪を入れずにもう一度やられることがある。これは、行250の終わりに近くなるVPOKE文が、次の「SPRITEON」に近すぎるため、タイ

ミングによっては、衝突判定がスプライトの移動より先に行われてしまうせいだ。VPOKE文を行250の先頭にでも持っていけば防ぐことができる。

マットマンがジャンプ直後にやられた場合、床に落ちた後、スペースキーを押してなくてもジャンプする。マシン語部で、床に立ったかどうかをチェックする前にY座標を更新しているのが原因だ。論理的には変な気がするが、それはそれでこのゲームの躍動感にもつながっているの、あるいは意識的にやっているのかもしれない。



# 激走BATTLE

げきそうバトル

MSX MSX2/2+RAM32K BY 米屋のチャチャチャ

▶ 遊び方は42ページ

## 変数の意味

A、B、C、D、E、F、G、H、M……汎用  
A(n)……三角関数用  
A\$……マシン語データ用  
I、J、K、L……ループ用  
N……コース番号  
P……ゲームモード

## プログラム解説

10~370 REM形式のマシン語データ  
380~400 初期設定  
410~500 タイトル処理  
510 メイン処理  
520~530 ゲームオーバー判定  
540~560 マップ作成サブ  
570~580 パターン定義サブ  
590~610 マップデータ

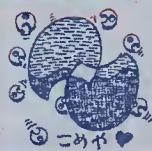
## マシン語解説

&HD522~&HD567  
グラフィック画面をマップデータに変換  
&HD568~&HD573  
作業用メモリからメモリ保存場所へ転送  
&HD574~&HD57A  
初期設定1  
&HD57D~&HD625

メインルーチン

&HD626~&HD637  
マップ表示で使用するデータ  
&HD638~&HD687  
プレイヤー関係サブ  
&HD688~&HD69D  
画面スクロール準備  
&HD69E~&HD6B9  
画面スクロールで使うデータ  
&HD6BA~&HD6C4  
仮想画面のクリア  
&HD6C5~&HD6E6  
文字フォントの作成  
&HD6E7~&HD705  
キャラクタ定義  
&HD706~&HD72D  
キャラクタデータ  
&HD72E~&HD739  
初期設定2  
&HD73A~&HD757  
カラーデータ  
&HD758~&HD7B1  
タイマー処理  
&HD7B2~&HDB14  
ワークの内容を更新  
&HDB15~&HD826  
ハンドル処理  
&HDB27~&HDB43  
アクセル処理  
&HDB44~&HD90E  
プレイヤー移動処理

プログラマから  
ひとこと



## がんばっためになあ

「たこの…」ファミコン版、中止になってしまいました。MSXやればFP20本は作れたぐらいがんばったのになあ。(米屋のチャチャチャ)

&HD90F~&HD914  
移動処理で使用するデータ  
&HD915~&HD93A  
LAPの表示  
&HD93B~&HD94D  
LAP表示で使うデータ  
&HD94E~&HD98B  
マップを仮想画面に作成  
&HD989~&HD9E6  
プレイヤーの方向から使用する三角関数を求める  
&HD9E7~&HDA40  
ハンドル用キー入力  
&HDA41~&HDA7B  
アクセル用キー入力  
&HDA7C~&HDAC4  
メモリ管理ルーチン  
&HDAC5~&HDADA  
サウンドルーチン  
&HDA0B~&HDB04  
各サブルーチン用ワークエリア  
&HDB05~&HDBAA  
画面の表示

&HDBAB~&HDBE8  
各種計算ルーチン群  
&HDBE9~&HDD04  
スプライト表示  
&HDD05~&HDD24  
スプライト表示時に使うデータ  
&HDD25~&HDD6F  
対戦相手が画面内に入る位置であれば表示

## ワークエリア

&HB000~&HBFFF  
メモリ記憶用  
&HC000~&HCFFF  
マップデータ用  
&HD000~&HD07F  
三角関数データ用  
&HD100~&HD3FF  
仮想画面  
&HD400~&HD43F  
プレイヤー用ワーク  
&HD47  
対戦モードのフラグ





```

10 'D50018144155472E31352E313939312E202
04B4F4D4559Y3AF870728583D1491W5B2100C0D
9J6000E0806HC5I11HXCD4AXF5CBACLLLD9C14
20 '8WU8730IS79ZJ36C01BRN5928FN002310EC
D919JDA11C1FF1MCDMXWMD020C4921M00Q10B0
110BEDNRDCD5D61E7IC32ED7432F87169D416
30 'CI1F121000226ALLB8L60LDBDACC0D7D6
ICFL026L11A603011400ED00AF3240DADVOJ3A1
31CD15D93E2UUNU02UJ31UUIIB66AFWWPWW0
40 '0JQXQ3E01RRNR20JRRRLPD31141W1F0036
UED08V5B073007X0G22F87C9R70DD1E9D0569D4
7E872B0235C8RL0038113E03MD8M0200N06N41
50 '01E6040AB21FF622FB7C94CT50RGG665449
4D45KGGGWWDD7E13FE8330F00B004D6HK77I
CDB9D9108CK1508NNI27L1441I82D7I05D0DD7
60 'EJF613CC60D90L1607280EL35L200621DBD
ACDCFI1552713FE03D8C3800X20D111J012700
360EDB009E06P19PNC9A554745409534FMG42
70 '41564CRMWGGGGGG6100D1101HFF02360
ED00C9T7P0603CD4AL4FCB3FE61F5779J002PPP
01MDEY40Y2C20E72410E4C92100611HD70E05J0
80 '81A13C04DS23YFB79FE022804W38094F0020
EAC95B84491DA2755A84E7EC3B1FDGFL00012FGG
GG2EN17FGG6GGGNH416GG6LN213A0711022001E
90 '0C35CI3C6F16A1E1GG6GGGG6B1916GJGGG610
1C1E10GGC0D0070BJ87J87C93A6D4CKKFBF757
D532LLDPFF9JPPPLLEF05FC93C47 MSXFAN!!
100 'E6F8N0A7B00C0060A0LL3E00X210103E00S
0FBF70047B60F6C3772B0C1AH10HJHJHJHJHJH
J10E7C9D060E0C1660D44029G607ED4205E08E
110 '60319EBK606166074440Z0509KKE1LGLY2
243D4X75101741160A16600440Z6G07ED4205
E001560119EBK60616604440Z0509KKE1LGLY
20 '2241D4X750E11740FC9CDE709F6032HQ340
4M07MMM3MX41DAB7N7E055D4A3908C8PXPJ
34J1J0FQMMJM6E0616607COA0D8L5E021S603
30 '194440XLCX0X0X0X10X0E17X8B75F7C1
FGC81811E60FF60C571AB7CAF08H3E28RJ3C20
66007E12M0G005D18600Q0P2854JSS60034131
140 '1E15C5C01509C11PP320323ADAFBF7P751
4174Y210F0911A4030106004Y004F82B021EB6ED
00Y1B519EBK0E030E4RR3A1304FE030BL33LL
150 'L3E203269N0C1G0D07182170U17S00174011
7712XAFKK05KJ7EJ2F87F208D9C602PTPC2SDAW
5245434FJ44F53A40D411Z03B72B021E07F1478
160 '7B0Y060021300900183MEDB0003610ASE
9DAC3CF1317374326E6433721D06G2E6G3A40D41
103D2B7CB1E14C9CD4AD9626001C2H09H0500ED
170 'B02126D60E04MMC9C04AD9077Y09YRRR20
4F554348KUGIFSCD04AYF1L609EL01090E00BNS4
M191501336TM0ETT9C20474F444CK21G1HRX0
180 '9XLL2DVA253454E431ND07E0ACDGDABL75
0617407C6100Q000810900Q00Q0A10000000Q
NQ0CI00093A40D487281BL70LL3E01CADS08C0
190 '7C0ACB11KKKS03D0B19K87KAFCK93A33D4FE
04P912B0007087205C0D500180AKK35FAFKK0
1800EJFE07202C80L83LLC9F5119C9DEADKK
200 'KKF1S3A4004872810L70LL3E01CA0800Z7C
ZK17C9V33VF04D42B008708072805C0D0821B0A
210 '477E2B03B710FDMRRR3CF0E03B052322600
AF32SJC82C91182A6A3A6C14784507E7UFDU13
H1FM420F00777AF0B3B82F2326AD4AF326JC9
220 '3E009060007C821F7DAU08E5E23S9353C
10FBC9S1LGG6GG6BHG08HG20HG6GGG7101G63H0
EHHGG61EB07JG63H2160D13A4008072B022E7
230 '0E11GGV068FD92A43V22471L41L4S1SG3
4AKB76FK46K1FC60L11E06FF6C067E2A47VD
05E0B156091922PPS451S0615075SPDP9B72B0
240 '377180FESD511E0FF3608X11ICB01E1231
007D92A4304005EAF56B8X22PPS41P50B1S09S
SPDP9X0D20B711E0FFM068F7X0E5B7A0002B0

```

```

250 '836082CPC83D20FBN09N10F0C9C0KH1DHJH
JHJHJHJHJ545D1LH19EB2100G0D7E587C8FAD3
D053D02PCC0P9D523CMSHE63F16005F211D0ZG5
260 '623666AUP05DD1149D4012WED0083AC7D2F
ECB38088E0132WU15IUBDUUUUUUUUR4150IU04
147J24J9087E67CT53M1G3IE044PPM57M16713A
270 '1147J23JW500B8JCD4EDD3856550FOWJ21
JWW06JWWDD1444L2LK3FC6F4C4F325W16213A11
147J23JED500AJC04EDD3826550FOWJ21JWW08
280 'JWW01X14L42LK3C608M25M38251D4PKK
61K3A31147J03JED50BYJCD4EDD3856552FOWJ01
JWW26JWWDD1444L2LK3FC6F4C4F325W16213A3
290 '1147J03JED50BYJCD4EDD3826552FOWJ01
JWW26JWWDD1444L2LK3FC608M25M38255D4PK
K65K214911100100120J3C5C1633A10FJBCJ05D
300 '1IGJ1JGR60VJ01JVJRIJG1JG47C610E6F
86F26029G79P7P1F6GB511TD1197FEFCB78C9
L29D8HHH7CR703FR2100G90E7FCB77280D0U
310 'CYF6087ED523C28FALC05153F7471910FD
PP2100D1111081103C35CJCF-FAF28 -KOMEYA-
320 '000024924294924924964924295608D06
608D06D08RRL1B210C902LRI360A4004PLD
90K01296011102JJS4051I645B11490VUUI09
330 'L96LL11UUA41IC1I26024864LL249B0126
L19608M061GCO1XINR1592D1X261011148V06D
B1824KOALLJCOHUKLCJ92494106411RRV1
340 '11UUI193692D1LLH192UIDA1L6CHKK9
60911XX06D2PM55B1L1120S0936LRYL081B2RI
LL11240AQLX9K196R1691U4D1006CXV86
608D06D08RRL1B210C902LRI360A4004PLD
1182HKD0936025B64X16C192411111080606
1111082RDL1UUI0LC9L9BL36024864R084159R
360 'D9HKT19608RL1MJJ36116C10109106126
DAOYL001L2L1111920B41L126012C12124I
IA49372586090158M10U4DK10641A919A1X1
370 '1125V0060100A0R111IURC9-B7F0815
380 CLEAR080,8HAF7:0EFNTA-2:0IMA(63)
390 AS="2A76F01078009E0C05D08F630814FE
473863C053D08D6F0C5D08F0530ED6F2318E5FE
24CB022008A1A138720FBCD5F001B073E04F5CD
5B08C05D0729292929856F13D02E7180F6464F
ED425E0977180C630FE0A0B087C91A1387C0EB
E00709EB18F5":A=&H0000:0EUFUR:A=E14336
400 FORJ=0T01:J=- (B=0):B=STICK(0)ORSTICK
(1):NEXTJ,I:PLAY"7200S14MM16005A640S64
490 IFP=2THENA=USR(1):G0T0450ELSEIFP=3AN
DC<>NG0T060ELSEPOKE&HD4070, -(P=3)
500 FORI=0T01:PDKE&HD413+I*32, -(1)P)*4:N
EXT:G0SU0540:FORI=0T02:TIME=0:FORJ=0T060
:J=TIME:NEXT:PLAY"06AB" (EXT:G0SU0580
510 A=&HD4000:FORI=0T05:0=VAL ("&H00S("
B0770030000", I*2+1,2):POKEA,B:POKEA+32
:B:A=A+1:NEXT:A=USR(3):IFA=1THENPOKE&H
7FF,9:AS=" GIVE UP ":G0T0580
520 POKE&H87FF,N1:FATHENIFPPTENA=&HD414:
AS=MIDS("1P TRIUMPHEDORRAN BATTLE2P TRIU
MPHED",13+12*SGN(PEEK(A)+PEEK(A+1)+256-P
EEK(A+32))-PEEK(A+33)+256),12)ELSEAS="NIC
E GOING 1"ELSEAS=" TIME LIMIT "
530 TIME=0:FORI=0T020:1=TIME*16:LOCATE9,
19:PRINT "MOS(AS+SPACES(13),1)-(I*12MD0
24)"(I<11,13):NEXT:G0T0430
540 RESTORE590:FORI=0T0N:READAS:NEXT:SCR
EEN2:LINE(64,40)-(191,151),14,0F
550 A=INSTR(AS,"")B=LEN(AS):FORI=0T01:
C=4000:0=032-1600I:E=48:PSET(C*32,D*32)
:1:FORJ=1+A*10A-1+(B-A+1)*STEP2:FORK=0
TOVAL(MIDS(AS,J,1))*3:C=C+A(E)*8:0=0+A(E
+4BAND63)*8:E=E+ASC(MIDS(AS,J+1))-SAND63
:LINE-(C*32,D*32):1:NEXTK,J,I
560 PAINT(128,124),1:LINE(127,120)-(127,
127),USR(2)+12:FORI=30T035:FORJ=55T062:A
=&H0000+I+J*64:IFPEEK(A)THENPOKEA,60-(I<
32)*2:NEXTJ,I:RETURNLESENEXTJ,I:RETURN
570 FORI=30T035:FORJ=55T062:A=&H0000+J
*64:IFPEEK(A)THENPOKEA,60-(I<32)*2
580 SCREEN1:FORI=52B+USR(0)TOS50:VPOKEI,
VPEEK(I)OR(I+&BAND0)*16:NEXT:RETURN
590 DATA 6E3F1E162E8F3C2A11401E261E264E6
E1F462A462A463D2E261F5E1F2E 1D1F4E261E4F
2G1E003C1E2F1C21011162F101E1F2E101E21F
1A1E1A211E1A1E1C212C3E1110111AF10
600 DATA 5E3F3E1624F6E104E2A3026E3F2E263
E2F5E104E3F161F109E3F304F 6E264F2E161D0
1F2D1F10201E4C101F19E5F1E2F4F26102F62016
4F3E1F103E1F163E1F102E:5E3F2E2F9E3F5E2F9
E1G2F9E2F5E3F1E 6E2G3E1F3E101E162E16102E
169E2G6E1F101F1F103F4E
610 DATA 6E4F1E2F9E4F262E3A463F9E2F5E5
F101F20 6E2F26101F2E101F3E103F114E5C1F1G
11G201F3E101G1E1F1D1F161E1F5E

```

# プログラム確認用データ

```

10>30x1 20>mL22 30>YF92 40>ePv1
50>2432 60>8Rx1 70>uLw1 80>TsU1
90>9p52 100>YTW1 110>Yov1 120>fG22
130>m822 140>PvN1 150>dPj1 160>bJb1
170>2c12 180>7Y22 190>x602 200>ur82
210>ykt1 220>4cv1 230>wQ02 240>Pnw1
250>AY02 260>0x12 270>fL22 280>a922
290>Ycv1 300>mmx1 310>FvN0 320>WMA2
330>9sA2 340>2HE2 350>SU52 360>Y882
370>2sC8 380>2450 390>e0F7 400>AuL4
410>8Y65 420>D2H3 430>rxY4 440>J060
450>XAY0 460>Y0b4 470>k1A1 480>Xab0
490>1vU8 500>vdt1 510>cvV2 520>8ut4
530>89v0 540>D018 550>Zc78 560>K8M2
570>EwD0 580>5n00 590>JmX2 600>J1P6
610>0Ks1

```



# 目玉焼きだ!!

MSX2/2+VRAM128K BY 木内靖

▶遊び方は32ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……目玉焼きの座標  
A、B……目玉焼きの座標増分  
B1……目玉焼きY座標増分最大値  
Z……フライパンのX座標

### その他の変数

AS……汎用  
F……目玉焼きが飛んでいるフラグ(1=飛んでいる、0=飛んでいない)  
H……目玉焼きの加熱量  
I、J……ループ用  
L……レベル  
MS……メッセージ用  
P……目玉焼きのアニメーション用  
Q……入力装置(0=キーボード、1=ジョイスティック)  
R……乱数初期化用  
S……トリガー入力用  
T……タイミング(4分の1して加熱量Hに加算)

## プログラム解説

### 10 初期設定/タイトル表示

```
10 COLOR15,0,0:SCREENS:OPEN"GRP:"AS#1:DE  
FINTA-Z:R=RND(-TIME):FORI=1TO7:COLOR=(I+  
1,I-1,0):COLOR=(I+8,I-1,I-1):NEXT:MS="あ  
まやかし!!":GOSUB200:COLOR8:PRESET(20,150)  
:PRINT#1,"[1]KEY BOARD [2]JOY STICK"  
20 AS=INPUT$(1):0=VAL(AS)-1:IFQ>10OR<0TH  
EN20ELSECL:BEPP:COLOR=(1,7,0,0):FORI=1T  
O3:SETPAGE,4-1:CLS:NEXT  
30 FORI=0TO2:LINE(201+I,1)-(225-I,159-I)  
,1S-I*2,B:NEXT:FORI=0TO19:FORJ=0TO6:PRE  
SET(227+J*2,I*8),,TPSET:COLOR12-J,0:PRINT  
#1,MIDS("LEVEL! HOT FRAME",I+1,1)  
40 NEXTJ,I:1:CIRCLE(3,200),2,1:LINE(0,200)  
-(3,203),1:LINE-(6,208),1:PAINT(3,204),1  
,1:PAINT(3,208),1:FORI=0TO29:COPY(0,203)  
-(6,211),1TO(I*8,203),1:NEXT  
50 FORI=0TO6:CIRCLE(S0,30-I),50,I*9,...,2  
:PAINT(S0,30-I),I*9:NEXT:FORI=0TO6:CIRCL  
E(S0,20-I),18,I*2,...,3:PAINT(50,20-I),I+  
2:LINE(10,95+I)-(48,100+I),12-I*2:NEXT  
60 FORI=1TO12:CIRCLE(110,112-I),60,I*2,I  
*3+10,...,1:NEXT:CIRCLE(110,100),66,0,3,1  
4,6,2B,,1:DRAW"C10S32BM50,112F1R13ET":PA  
INT(60,115),10:SETPAGE,0  
70 COPY(0,90)-(200,120),1TO(0,160),1:CO  
PY(0,5)-(100,30),1TO(60,147),1,OR:L=10
```

### 20 キーボードかジョイスティックかを選択/画面初期化

### 30~80 グラフィック作成

30 「ホットフレーム」作成  
40 「炎」作成  
50 「目玉焼き」作成  
60 「フライパン」作成  
70 「フライパンの上に目玉焼きが乗っている」作成  
80 「目玉焼きアニメパターン」作成

### 90 PSG設定/ゲーム画面作成/レベル表示/変数初期設定

100 メインルーチン(アニメ用変数更新/フライパン移動/フラグFによる判定⇒行110か行150のサブルーチン呼びだし/行100くり返し)

### 110~130 目玉焼きが飛んでいないときの処理サブ

110 タイミング加算、判定⇒いっぱいならゲームオーバー処理へ/タイミング表示

120 目玉焼き表示/トリガー入力判定処理/加熱度Hがいっぱいならレベルクリア処理の行160へ飛び

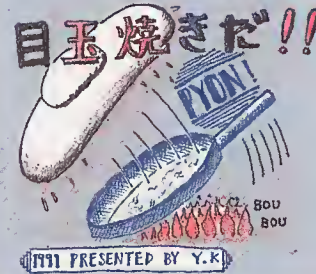
130 もとの処理へ戻る

### 140~150 目玉焼きが飛んでいるときの処理サブ

### プログラマからひとこと

## 目玉焼きはいかが?

突然ですが、自己紹介をいたします。僕は長野県産まれ長野県育ちの某工業高校に通う16歳の少年であります。小学校5年のときにコンピュータを始め(ファミコン)、中2の終わりごろ、パソコンに憧れて、愛機ツインファミコンと、友人のMSX.HB-F1と交換しました。そのころはMSXの全盛期で、「これなら、ゲームをやるにも困らないな。ふん」と思っていました。今ではこのザマです。あと、FM TOWNSを去年の今ごろ購入して、今はかんたんBASICで、CDプレイヤーを作っています。1年前は、あまりソフトのなかったTOWNSも、今では、けっこう出てきて株であたった気分です。この目玉焼きはいかがだったでしょうか。おしい



かったら、あなたの腕は良かったというところでしょうか。……違うか。Mファンも、ディスク付きになりました。賛否両論分かれるところだと思います。もう、あのプログラム打ちこみ地獄がなくなるぶんゲームで遊んでいるときのありがたみもなくなってしまうのが、少し残念なところです。でも僕は賛成。(木内靖)

140 目玉焼きを受けとめたかの判定(受けとめられなければ行170へ飛び)/目玉焼きのX座標、増分更新

150 目玉焼きのY座標、座標増分更新/目玉焼きとフライパン表示/もとの処理へ戻る

160 レベルクリア処理(効果音/ホットフレームをいっぱいにする/メッセージ表示/効果音/レベル加算/行90へ飛び)

170 ゲームオーバー処理(効果音/画面をゆらす/メッセージ表示)

180 トリガー入力判定/リプレイ処理(スティック入力があればレベルは戻さない)/行90へ飛び

190 効果音、メーター表示のサブ

200 文字表示サブ(カラフルな太文字)

```
80 FORI=0TO1:FORJ=-50TO50:COPY(50+J,0)-(50+J,50),1TO(110+J,(I+2)*ABS(J)+10+I*100+20),2:COPY(50+J,0)-(50+J,50),1TO(110+J,20-(I+2)*ABS(J)+10+I*100),3:NEXTJ,I  
90 CLS:SOUND1,1:SOUND7,56:COPY(201,0)-(245,160),1TO(0,0):COPY(0,203)-(205,211),1TO(S0,203):COLOR:FORI=0TO2:PRESET(19+I,S0),,OR:PRINT#1,L-9:NEXT:COLOR15:P=0:X=Z*8+50:Z=4:Y=130:T=0:H=0:F=0:PLAY"V1S0S16CB6,FEDEC04G0SCD6BR16":FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT  
100 P=1-P:S=STRIG(Q):Z=Z+(S*ANDZ>0)+(-S*ANDZ<0):COLOR=(1,7-P*S,0,0):ONF+1GOSUB10,140:GOTO100  
110 T=T+L:IFT>1S3THENLINE(3,3)-(21,156-T+L),4+(T+L+1)MOD4,BF:GOTO170ELSESEOUND1,0:SOUND8,15:SOUND0,T*P*80:SOUND8,0:LINE(3,156-T)-(21,156-T+L),4+(T+L)MOD4,BF  
120 COPY(0,147)-(200,188),1TO(2*8,160),1F-STRIG(Q)THENLINE(3,3)-(21,156-H),0,BF,AND:F=1:IFH+T*4>140THEN160ELSESEOUND8,15:FORI=0TOH+T*4:GOSUB190:NEXT:SOUND8,0:H=H+T*4:T=H:A=(RND(1)*30-15):B1=RND(1)*6+8:B=-B1:X=Z*8+50  
130 RETURN  
140 IFB=B1+1THENF=0:IFX<Z*8+28ORX>Z*8+65THEN170ELSELINE(X,Y-S)-(X+120,Y+30),0,BF:RETURNELSEX=X+A:A=A*(X<S0ORX>125)*2+1
```

```
150 Y=Y+B:B=B+1:COPY(45,P*100+9)-(170,P*100+83),1(SGN(B)+1)*2+2TO(X,Y):COPY(0,90)-(200,120),1TO(Z*8,171),0:RETURN  
160 SOUND8,15:FORI=0TO153:GOSUB190:NEXT:SOUND8,0:MS="あまやかし いちふん でまあかか":GOSUB200:PLAY"CE,FEC,GR16AGEDGFEDCDEDC806C","V1407L16CE,F+E+C,RBAGEDGFEDCDEDC806C":FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:L=L+1:GOTO90  
170 SOUND7,7:FORI=0TO9:SOUND8,16:SOUND6,RND(1)*10+22:SOUND12,200:SOUND13,1:VDP(24)=RND(1)*20:NEXT:VDP(24)=0:MS="くっちゃんまっちゃん":GOSUB200:FORI=0TO1500:NEXT  
180 IF-STRIG(Q)THENSOUND8,0:IFSTICK(Q)>0THEN90ELSEL=10:GOTO90ELSEL=10  
190 SOUND0,255-T:LINE(3,156-I)-(21,156-I),1:RETURN  
200 FORI=1TO7:PRESET(72-I*2,80-I*4),,OR:COLOR8+I:PRINT#1,MS:NEXT:RETURN
```

### プログラム確認用データ 71ページ

10>mZw3	20>5b41	30>a8c2	40>h2u1
50>JKq2	60>uCV1	70>M2Z0	80>BtN3
90>Seq6	100>ea11	110>Rrf2	120>xYQ6
130>M200	140>5e72	150>Eey1	160>Wdo4
170>YT63	180>FqK0	190>knB0	200>MMN0







## 66



標、上位8ビット×2をX座標として主人公を表示する

## ワークエリア

&HD196~&HD197  
パターン名称テーブルポインタ  
(USR1で使用)

### ■データエリア

&HD156~&HD181  
タイトルパターン

&HD182~&HD191  
マップキャラ用文字以外の文字  
のカラーテーブルデータ

&HD192~&HD195  
主人公のカラーコード

&HD198~&HD237  
スプライトパターン

&HD238~&HD34F  
キャラクタパターン

&HD350~&HD467  
マップキャラ用文字のカラーテーブルデータ

## 老婆心

行220の1行目の2つの代入文は、0~7の値をとる1に2または-2を加えて(+V-183)、7を超えたら8を引き、負になったら8を加えて結果も0~7に納まるようにしているものだ。結果が7を超えても「MOD8」によって0~7に納まるが、負になった場合はMODをとっても変化しないので、2つ目の代入文が必要になるというわけだ。

しかし、MODはそんなに応用範囲の狭いものではない。この場合、負になったら8を加えて正にしてやればいいのだ。8で割った余りさえ変化しなければいいわけだから、もともと正の場合も8を加えたって何の問題もない。したがってこの2つの代入文は、次の1つの代入文にまとめることができる。

$E = (1 + V - 183 + 8) \text{MOD} 8$

実際には「-183+8」を計算して「-175」とすればいいだろう。

ところで、このプログラムは変数の使い方にかなり問題がある。主人公の位置を表す変数が

多いことや、同じ変数がX座標だったりY座標だったり、異なる座標系に使ったりしている点も問題だが、最大の問題は、兼用させるべきでないものを同じ変数に割り当てている点だ。

ブロックを押したときの処理はただでさえ複雑なのに、よく似た意味内容を同じ変数(C及びV)に持たせているため、ほとんどわけがわからなくなっている。

①主人公が押したものの種類

②主人公が押したブロックの移動先にあるものの種類

③主人公が押したブロックに押されたブロックの移動先にあるものの種類

この3つはそれぞれ別の変数に割り当て、各変数は他の意味に使うべきではないし、複数の変数を同じ意味に使うのも避けるべきだ。ところが、このプログラムは両方に反している。CもVも①と②の2つの意味に使われているのだ。しかも、Cはさらにいろいろな意味に使われている。これでは、行400のCがホールに落ちた①または②だと、すぐにわかる人はまずいないだ

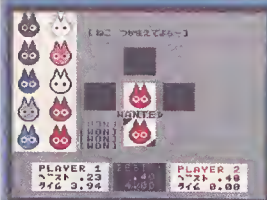
ろう。

それでは、なぜCとVの2つの変数を使っているかという点、仮想VRAMを使っていないために、マップキャラの種類を表すコード系が2つ必要になったからだ。この点も混乱を助長しているといっていいたいだろう。

マップキャラ識別番号の割り当ても気になった。ホール・床・壁を0~2にして、仮想VRAMを実際よりひとまわり大きくとれば(座標の限界チェックが不要になる)、1F文の条件式がかなり短くなるはずだ。







# 猫、さがしてよう~

MSX2/2+VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

X(n)、Y(n)……グラフィックの表示位置

### その他の変数

B……猫の表示時間  
 B(n)……プレイヤーのベストカウント  
 C……正解時のカウント計算用  
 C(n)……プレイヤーのカウント合計  
 HB……ハイスコア(ベストカウント)  
 HC……ハイスコア(カウント合計)  
 I、J、K……汎用  
 M……見つけた猫の番号  
 M(n)……猫の存在の識別用  
 P……プレイヤーの識別用  
 P(n)……スティック入力用  
 S(n)……スティック関数の結果から方向に変換するテーブル

T……タイムの変換用  
 T(n)……プレイヤーの得点

### プログラム解説

10 初期設定  
 20 変数初期設定  
 30 猫のパターンを作成  
 40 リプレイ用メッセージ画面の作成  
 50 スプライトパターンの定義  
 60~80 スタート処理  
 90~100 猫の出現  
 110 スティック入力処理  
 120 いんちきチェック  
 130 入力方向へスプライトを表示  
 140~150 ポイント処理  
 160 ゲーム終了判定  
 170~180 勝者の表示  
 190 REM  
 200~210 猫の表示ルーチン  
 220 ポイント操作ルーチン  
 230 効果音ルーチン  
 240 ポイントの更新ルーチン  
 250 カウントの表示ルーチン

### プログラマからひとこと

## 保母さんみたい

☆松下が、1、2年後にデジタルビデオを発売するらしい。☆次回作「ROCK-RIVER」とあったのを、楽しみにしていた全国3、4人のみなさま、ロック・リバーはお望みになってしまいました。アメン。☆高校野球が3、4局の放送局から、完全生中継なのに、ジーコの試合が全然、生で観られないのはどうしたことだ。☆プロコレの「タコの海岸3」はおもしろかった。エンディングテーマもよかった。2は私にはむずかしすぎる。☆ゲーム名の「猫、さがしてよう~」は関根つとむの口調で。☆9月号のMファンで初めて北根紀子編集長の顔を見たが、ショートカットのキャリアウーマンという想像とは違い、温和な顔つきで保母さんみたい。(年齢は私より、3つくらい上か?)☆新しい、ディスク版のスタッフは、たんに、編集長のお好みの男性とのウワサは真実でしょうか (HASEMAKO)



260 ハイスコア表示ルーチン  
 270 勝者表示サブ  
 280 正解用の効果音  
 290 音楽演奏の終了待ちルーチン  
 300 猫の表示座標およびスティック入力用のデータ(行10で読みこみ)  
 ※行300の2つのDATA文は2行に分けたほうがきれいです。

```
10 CLEAR:DEFINT A-Z:DEFSNGT:COLOR1,14,1:S
GREEN5,3:FORI=0TO1:SETPAGEI,I:CLS:NEX1:I
=END(-TIME):OPEN"GRP":AS#1:FORI=0TO5:REA
DX(I),Y(I):NEXT:FORI=0TO8:READS(I):NEXT
20 T=.01156:HB=35:HC=346:SOUND7,56:COLOR
=(2,3,2,1):COLOR=(5,1,0,3):COLOR=(6,7,5,
6):COLOR=(9,5,3,7):COLOR=(10,7,7,0):COLO
R=(11,7,4,3):COLOR=(13,7,0,5)
30 LINE(0,0)-(31,31),15,BF:CIRCLE(16,18)
,10,1,2,4,.8:DRAW:BM9,11M12,1M16,11M20,1
M23,11:FORK=15TO1STEP-1:PAINT(16,16),K,
1:FORJ=0TO6:FORI=0TO1:CIRCLE(12+I*0,18),
J*2,1-14*(J+3):NEXT:NEXT:COPY(0,0)-(31,3
1),1TO(1K*32MOD256,(K*0)*32),1:NEXT
40 FORI=0TO1:COLOR15-1*14:PSET(78,160+I*
80):PRINT#1,"CPUISH TRIGERJ":NEXT
50 SETPAGE0,0:SPRITES(0)=STRINGS(32,255)
:SPRITES(1)="*24*":STRINGS(32,255)
+CHRS(3)+CHRS(7)+CHRS(15):SPRITES(2)=STR
INGS(12,0)+"*24*":CHRS(15)+CHRS(7)+CHRS(
3)+CHRS(1)+STRINGS(12,0)
60 COLOR1,14:CLS:FORP=0TO1:T(P)=0:C(P)=0
:B(P)=35:LINE(20*P+140,172)-STEP(76,52),
15,BF:GOSUB250:NEXT:GOSUB250:COLOR1,14
70 PSET(76,20):PRINT#1,"[24 24]":P
SET(106,113):PRINT#1,"WANTED":GOSUB250
80 PLAY"TL20LSM8000A0B8REEA0B8REEA0B8RE
FBEFEE","TL20LSR205CCR2CCP2C0B05CC" "TL
20LSR03CRRRCRRRCR02GR03CCR2":GOSUB250
90 COLOR,15:GOSUB250:C=29*END(1)*27:B=C
140 FORI=0TORND(1)*1600:NEXT:M=RND(1)*4:
PUTSPRITE6,(0-34):PUTSPRITEM+2,(0-34)
```

```
110 I=STICK(0)+STICK(2)+STICK(1)*10:IFIT
HENP(0)=IMOD10:P(1)=I*10ELSESEC=C-1:IFC
HENP(1)=IMOD10:P(1)=I*10ELSESEC=C-1:PRIN
T#1,USING"###",P(1):B*P=(T(0)+T(1))
)-2*(T(0)+T(1)):ONP+1GOSUB230:230:PLAY"R
2":GOSUB250:LINE(84,158)-(190,165),14,BF
:GOTO90ELSE90
120 IFC=BTENHPSET(74,162):PRINT#1,"[24 5]
8.0]###":PLAY"TLV14N20":GOSUB250:LINE
(74,162)-(186,169),14,BF:GOTO90
130 FORP=0TO1:PUTSPRITE(X(S(P(P))),Y(S
(P(P)))-1,4*P*4,P+1:NEXT
140 C=B-C:FORP=0TO1:IFP(P)=0THENELSEIFS(
P(P))=MANDM(M)=M(4)THENC(P)=C(P)+C:GOSUB
240:IF(T(P)+1)>(T(1-P)ANDNOT(P(0)=P(1)AND
(T(0)-2*(T(1)))THENGOSUB220ELSESEC(P)=C
(P)+9:GOSUB230
150 GOSUB250:NEXT
160 IFT(0)=100RT(1)=10THENELSEFORI=0TO1:
PUTSPRITE1,(0-34):NEXT:GOTO90
170 FORI=0TO5:GOSUB270:NEXT:PLAY"TL20S00
5R116GAGRGA006C2","TL20S003R10GAGRGA004
C2":GOSUB290:FORP=0TO1:HB=HB+(HB-B(P))*
(HB*B(P)):HC=HC-(HC>C(P))*(HC-C(P))*(T(P)
=10):NEXT:GOSUB250
180 FORI=0TO1:GOSUB270:COPY(78,160+J*8)-
STEP(163,7),1TO(78,160),0:I=STRIG(0)-ST
RIG(1)-STRIG(2):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE
1,(0-34):NEXT:GOTO60
190 *** SUB ***
200 FORI=0TO4:PUTSPRITEI+2,(X(I),Y(I)-1)
,1,0:M(I)=RND(1)*15+1:NEXT:FORI=0TO4:IFR
ND(1)>.6THENM(I)=M(4)
210 COPY(M(I)*32MOD256,(M(I)*8)*32)-STEP
(31,31),1TO(X(I),Y(I)),0:NEXT:RETURN
220 P=1-P:GOSUB230:P=1-P:RETURN
```

```
230 PLAY"TLV14N20":GOSUB290:IFT(P)<1THEN
RETURNELSESET(P)=T(P)-1:LINE(P*192+(T(P)*5
)*32,T(P)*32MOD160)-STEP(31,31),14,BF:RE
TURN
240 COLOR1,15:PSET(60*P+140,195):PRINT#1
,USING"###",C+T:B(P)=C+C(B(P))*(C-B(P)
):GOSUB250:COPY(112,80)-(143,111),0TO(P*
192+(T(P)*5)*32,T(P)*32MOD160):T(P)=T(P)
+1:RETURN
250 COLOR4*P+4,15:PSET(28*P+140,175):PRI
NT#1,USING"PLAYER #":P+1:COLOR1,15:PSET(
28*P+140,185):PRINT#1,USING"BEST #":B(
P)*T:PSET(28*P+140,195):PRINT#1,USING"24
6##,###":C(P)*T:RETURN
260 LINE(102,172)-(154,204),1,BF:COLOR15
,1:PSET(106,174):PRINT#1,"BEST !":PSET(1
14,184):PRINT#1,USING"###":HB*T:PSET(11
4,194):PRINT#1,USING"###":HC*T:RETURN
270 J=(J+1)MOD4:COLORDND(1)*15+1,14:PSET
(68-(T(0)<10)OR(T(1)=T(0)ANDC(0)>C(1)))
*80,125+J*8):PRINT#1,"[24 24]":RETURN
280 PLAY"TL24V1405EFG","TL24V1403R32EFG"
290 FORI=0TO0:I=PLAY(1):NEXT:RETURN
300 DATA 112,40,72,80,152,80,112,121,112
,80,0,-34:DATA 5,0,5,2,5,3,5,1,5
```

### プログラム確認用データ 11ページ

```
10>31x1 20>mbn1 30>qJ06 40>5750
50>7kj3 60>1x91 70>9x20 80>Tj11
90>0A0 100>4x0 110>rI07 120>dha1
130>Is00 140>hY3 150>FX00 160>x8N0
170>U374 180>aqp1 190>x20 200>StE1
210>caT0 220>6F50 230>KrS1 240>9IJ3
250>1aE5 260>Pv01 270>M5R1 280>0S90
290>1340 300>L4R0
```



# HIQUIRE ハイキュア

MSX 2/2+ VRAM64K BY OCT1722

▶ 遊び方は40ページ

## 変数の意味

A……勝負する試合回数  
A\$……マシン語の書き込み用  
B……現在の試合数  
C(n)……勝った回数  
D……引き分けた回数  
E……ゲームのスピード  
F……スティック入力用  
G(n)……宝箱用  
H スピード調整用  
I、J、K、L、M……汎用  
N……時間待ちループ用  
O(n)……ジャンプ用

## プログラム解説

10~40 初期設定  
50~60 タイトル処理  
70 変数初期設定  
80~110 ステージの選択処理  
120~150 ステージの設定  
160~170 プレイヤー情報の表示  
180~220 メインルーチン  
230~250 試合数の更新  
260~320 結果発表のデモ  
330 スプライト消去サブ  
340 時間待ちサブ  
350 スプライトカラーの定義  
360 トリガーの連続入力を防止  
370 時間待ちサブ2(待ち時間が短い)  
380 プログラム中断の処理  
390~400 マシン語書きこみサブ  
410~420 タイトル文字の作成  
430~890 マシン語データ  
900~920 マシン語データ2 (REM形式マシン語の展開用)

## マシン語解説

&HB200~&HB3F5  
CMD拡張コマンド処理  
&HB3F6~&HB449  
HMMM(VRAM間高速転送)  
&H844A~&HB523

パレット書き換え処理  
&HB524~&HB557  
パレットデータ  
&HB55B~&HB5D1  
ステージの表示  
&HB5D2~&HBABD  
ステージデータ  
&HBABE~&HBAE9  
フックの書き換え  
&HBAEA~&HBCB3  
BGM制御ルーチン  
&HBCB4~&HBD44  
効果音ルーチン  
&HBE29~&HBE67  
初期設定

&HBE6B~&HBEAA  
メインルーチン  
&HBEAB~&HBED1  
割りこみカウンタ  
&HBED2~&HBEEC  
CTRL+STOP処理  
&HBEED~&HBF3D  
仮想VRAMへの書きこみ  
&HBF3E~&HBF9E

武器数の表示  
&HBF9F~&HBF0B  
ワークエリアの転送  
&HBF09~&HC02F

武器選択処理  
&HC030~&HC654

プレイヤー移動&武器発射  
&HC655~&HC6BC

プレイヤーの色を変更  
&HC695~&HC6A7

乱数発生ルーチン  
&HC6AB~&HC6F5

誘導弾のケムリの処理  
&HC6F6~&HC73C

カミナリ・爆発用カウンタ  
&HC73D~&HCB1F

あたり判定  
&HC820~&HC8BB

ダメージ処理  
&HC88C~&HCBDA

パターン定義  
&HCBDB~&HC8E4

各種フックのトラップ処理

## プログラマからひとこと

## すごい田舎



8月27日、東京から千葉へ引っ越ししました。すごい田舎で、家の回りには店1つありません。困ったもんだ。ママディスク付きMファンですか。すごいですね。9月号のFAN CLIPを見ると相当のデキのようですね。期待しています。ママ8月30日現在、学校の宿題は何一つやっていない。しかも宿題の問題用紙をどこにやったか忘れてしまったときている。困ったもんだ。

(OCT1772)

&HCBDA~&HCBE5  
各種フックの戻し処理

&HCBEC~&HCA09  
効果音データ

&HCA0A~&HCB09  
BGMデータ

&HD800~&HD92F  
初期設定・マシン語書きこみ

## ワークエリア

&HB000~&HB09F  
仮想VRAM用

&HB0A0~&HB0A7  
CMD拡張コマンド用

&HB0AB~&HB0AB  
各種カウンタ

&HB0AC~&HB0AF  
爆発処理用ワーク

&HB0B0~&HB0CF  
プレイヤー1用ワーク

&HB0D0~&HB0EF  
プレイヤー2用ワーク

&HB100~&HB11F  
プレイヤー処理の作業用ワーク

&HB130~&HB1FF  
宝箱用

&HBD4A~&HBE20  
BGM用ワーク

&HBE21~&HBE2B  
効果音用ワーク





[illegible]







→ P.118の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

①もずみやすろ

# MADNESS

■千葉県 もずみやすろ(15歳)

●オリジナル

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR1200
30 DEFSTR A=E,R,T,N,X,Y
40 SOUND0,8: SOUND7,4,9
50 T="T144":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
60 "MELOMEO"
70 A1="a6v15L16O6F+>F+EDL32C+DC+BABAGF+
AGF+EDC+DC+4L16G>GF+EL32DEDC+DC+>BGA>AGF+
EDC+CAB->B>GF+EDC+16"
80 A2="a3F3Y,24L16O6B8B>F+AB8B<AB8A>DG
F+B8F+G4<G3F+G8E2B>E"
90 A3="DC+DF+AGF+A<BAGAGF+GF+EF+ED>2DC<
A2AB8>C+4"
100 A4="DC+<88R16>BAF+D8F+G8F+8&F+E8E8B
8B<C+8A2"
110 A5="R1R2<AGF+GF+EB-AB+EF+>E>2"
120 A6="B4F+12A12B12F+BAB>D<BAB>D<BAB>D<
BAB>D<BAB>D8C+8"
130 A7="DC<B>C+<8AF+L32AGF+GF+EF+EDEDC
+<BAB>C+L24DEDC+DEDEFC+>F+GL16F+GEF+GF+GA

```

+X+Y+Y+Y+Y+Y  
 158 A9="L24AC+EAC+EAC+EAC+EAC+EAC+ELBAGL  
 16F+C+EFG+GAB+48B-132B-AG+FG+FE+"  
 160 AA="L16D4C+DR16DEDEF+DEF+GF+GDDEGDDEL  
 326DEGDDEGDDEDF+ED"  
 176 AB="C+DEF+DEF+GEF+GAF+GABGAB+C+AB+C  
 +D+C+DEC+DEC+DEF+L24GF+EDDED+C+D+C+BB-B  
 B-AGF+EF+FG+EC+"  
 188 AC="<B2.L32BAGF+EDC+C+BAFG+E"  
 190 'BASS'  
 200 B1="a12V130ZL16B4>D8C+32D32E4+E8<D+C  
 +AF+18F+B4>D88DC+32D32<A2"  
 210 B2="BB>B<BA>C<BA>G<F<BB>D<BA>A<AABB>B<  
 B>A<B>G<F<BB>D<B>CB8A8"  
 220 B3="F162A4B-4"  
 230 B4="a120ZL16B>BAFF+<B>B>D>D<D<D>D>  
 D<D<AAA>A<EA>A<AA>A<AA>AB8"  
 240 BS="BBR8BBR8>D8&D<C+8&C+<BBAAR16AR4A  
 E4="

[illegible]

```

700 FOR I=0 TO 1
710 PLAY#2:A2:B4:C4:D4,"",R4,N4
720 PLAY#2:A3:B4:C4:D4,"",R4,N4
730 PLAY#2:A4:B4:C4:D4,"",R4,N4
740 IF I=THEN770
750 PLAY#2,"",BS:CS:DS,"",R5,N5
760 NEXT
770 PLAY#2:A5:BS:CS:DS,"",RS,NS
780 PLAY#2:A6:B6:C6:D6,"",R6,N6
790 PLAY#2:A7:B7:C7:D7,"",R6,N6
800 PLAY#2:A8:B6:C6:D6,"",R6,N6
810 PLAY#2:A9:B7:C7:D7,"",R6,N6
820 PLAY#2:AA:B6:C6:D6,"",R6,N6
830 PLAY#2:AB:B7:C7:D7,"",R6,N6
840 PLAY#2:AC:BS:CS:DS,E5,RS,NS
850 PLAY#2,"",BS:CS:DS,E5,RS,N5
860 PLAY#2,"",B8:C8:D8

```

## CHASEMAKO

## 夜明け2

■兵庫県 HASEMAKO(25歳)

●オリジナル

こういった曲の元は、テレビの「太陽にほえろ」にある、と思う。そういった伝統が現在「刑事貴族」といったくさい演技フェチに引き継がれてきている一方で、ゲームミュージックにおける石原軍団のシミュレーションなんて一ものはねーよ。HASEMAKOKUNのオリジナルを採用したのは、バックに鳴っているシンセ・ドラムの音がなつかしかったからなのです。はやるのも速かったけど、すたれるのも高速な楽器ではあった。

```

10  '♠ ♣ ♠ ♣ 2  1991/6 by Hasemako →
20  CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30  CALLTRANSPOSE(200)
40  CLEAR$000:DEFSTR$2:=DEFINTP: SOUND7,S6:
50  I$="A320SV15":J$="A360SV15":K$="A2204V12"
60  '♠ - MLL DATA →
70  A0$="T16BV15A320S"
80  A(1)$="A">C.D.C.<B">A(2)$="A.G.AE2."
90  A(3)$="A">C.D.C.E.F">A(4)$="E1.."
90  A(5)$="F">C.D.B.<C.D">A(6)$="E2D8E8D8C2."

100  A(7)$="C.<B.AB2G2">A(8)$="A1.."
110  B0$="T16BV15A320S303SEEDDDCC<BB">
120  A$="AAAAAAA" I$="FFFFFFF":G$="GGGGGGG
130  E$="EEEEEEEE":C$="CCCCCCC"
140  B(1)$=A+G: B(2)$=E+
150  B(3)$=A+G: B(4)$=C+8BB8BB>C+D<+<
160  B(5)$=F+G: B(6)$=E+A
170  B(7)$=F+G: B(8)$=A+AAAAAA>CE<
180  C0$="T16BV150S616"
190  C(1)$="A2">C>G2.B">:C(2)$="F2A2G+2.."
200  C(3)$="A2.FG2.D">:C(4)$="F1.."

```

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

## ■■■MADNESS

もすみやすろ「このたびの作品は、イングヴェイ・J・マルムスティーン様の速弾きに感動して作ってしまった」曲です。じつは私、ギターが趣味なんです。まだまだ指がしゃしゃか動き

ません。今後もこの手のやつを投稿し  
ていきますんで、どうぞよろしく」  
この作品をRUNさせていたときに  
「え、これがオリジナル？ しかも19  
歳？」という声を、わたしは聞いたよう  
な気がします。なんとなくREM文に

味があったりして、雰囲気の良いプログラムリストです。

■■■夜明け2

HASEMAKO「Am熱血路線、第2作目(1作目は『アリオ旅立ちの時』)『夜明け2』は、エレタムが特徴の、世

界に平和がおとすれ、新しい夜明けを迎えたというイメージの、オリジナル曲です。私の場合、まずメロディを作り、いちばん最後にリズムのパートを作るのですが、いつもリズムのパート作りになると気が重くなります(RA



73







FM音楽館  
特別講座

# 「音楽」の知識

講 師  
よっちゃん

## 2 メロディと並行する和音

トッド・ラングレンの右手

CAN WE STILL BE FRIENDS by TODD RUNDGREN  
©by EARMARK MUSIC The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

トッド・ラングレンって誰？

ロックとポップスをつないだ偉人を2組あげるとすればイギリスのビートルズとアメリカのビーチボーイズが筆頭なのですが、トッド・ラングレンはビートルズ以降のロックに刺激された、アメリカはデトロイト出身の顔の長い人。ロック・ファンであると同時にR&Bなどの黒人音楽ファンでもあったトッドは、黒人音楽の優雅なメロディとロック・ポップスのカッコイイリズムやコードをうまく結びつけ、その後ホール＆オーツ、遠く山下達郎や高野寛にまで影響の及ぶ黄金のポップ道のパイオニアになった。この頃日本にも数回来日しているので、ファ

ンも少なくないと思います。

右手のコードの流れ

じゃあ、トッドの曲のどこがカッコイイのか。名曲中の名曲「CAN WE STILL BE FRIENDS」の一部分を取り出して分析してみよう。

まず、メロディとコードの関係を見ると、メロディはM7の音やm7での9thの音(9月号参照のこと)と、単純な和音以外の音を拾っていて、これだけでもけっこうイカす。

でも、このくらいはスウィートなソウル・ミュージックではあたりまえだ。また、ベースの音も、コードの音をすなおに拾っているだけでふつう。

トッドの特徴は、なんといい

ても右手のコード(楽譜の2段目)がメロディと一緒に流れていく点にある。

楽譜を見ると、部分的に3和音になっているところもあるけど、ほとんどメロディにもう1音付けた形で右手のコードがメロディと並行して上下している。これが、きれいなメロディの流れを強調するとともにベースとの対比でいくつもの自然なコードの流れを作っている(いちいち名前を付けると2段目みたいにすこく面倒)ので「ああ、きれいだなあ」と感じさせる原因になっているのだ。

ふつうとふつうじゃないもの

ちなみに、ベースまでもがコードやメロディと並行に流れるとどうなるだろう？ 試聴用サンプルプログラムの行90にある「'」を取って、この行のプログラムを生かしてみると(楽譜では4段目のパートを生かす)、ベースも一緒に上下するバージョンが聴けます。動きがせわしなくなっていて意外につまらない。

ふつうとふつうじゃないもの、落ち着いたパートと変化するパートのバランスや対比がカッコよさにつながるという1例です。いいなと思った人は「ミンクホロウの世捨て人」などのトッドのソロ・アルバムがお勧めです。

試聴用サンプルプログラム (このプログラムは付録ディスクには収録されていません)

```

10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="03303Q5T120V12L8C4.CG4.GC4.CG4.G
E4.EB4.BE4.ED4.D"
30 A2$="L4CDE8DCDE8DEGGEE8D.E8D.E8<B8>"
40 B1$="0306T120L4V7AB>E8D<AB>E8DEGF+D<B
8A2."
50 C1$="01605T120L4AB>E8D<AB>E8DEGF+D<B8
A.B8A.B8A8"
60 D1$="01605T120L4F+GB8AF+GB8AB>DD<BG8F
+.G8F+.G8F+8"
70 E1$="01605T120L4R1R1BAF+"
80 PLAY#2,A1$,"R48"+B1$,B1$,C1$,D1$,E1$
90 'PLAY#2,A2$,"R32"+B1$,B1$,C1$,D1$,E1$

```





応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

へキリノ線



応募用紙 <その2> アイテム

●アイテムが4つ以上あるときは、どんどんコピーして使用してください。また、イメージイラストは、できるだけ色をつけてください。

通し番号	アイテム名	クリア条件 に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										
イメージイラスト		入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
登場シーン番号												

通し番号	アイテム名	クリア条件 に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										
イメージイラスト		入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
登場シーン番号												

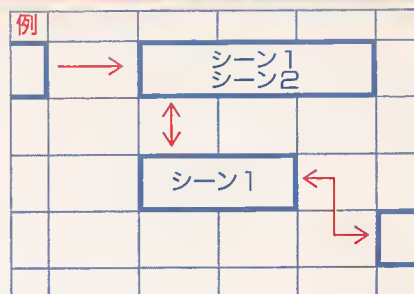
通し番号	アイテム名	クリア条件 に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										
イメージイラスト		入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
		.....										
登場シーン番号												

☆『ソーサリアン』のオリジナル・シナリオ・コンテストの応募要項、応募用紙(その1)は94～97ページです。



応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

- 各シーンには、→一方通行、←両通行、……ワープ、という線で結んでください。
- シーンによっては、ある条件が整うとグラフィックが変わったりする場合、同じシーンのコマの中に、シーン1の1、シーン1の2のように番号をさらにふってください。
- 合計シーン数は15〜20を目安にして、ほかのソーサリアンのシナリオと規模を合わせてください。
- 各シーンの詳しい内容は、この用紙の裏の応募用紙その4<MAPデータ>に記入します。

[illegible]



# 応募用紙

## <その4>

## MAPデータ

●応募用紙<その3>シナリオ全図で書いた各シーンを、シーンごとにわかりやすく色をつけた絵と文章で表現してください。

●1シーン最小1画面、最大6.5画面分であることをお忘れなく。

●この用紙は、シーンがすべて書けるだけコピーをとって使用してください。

シーン番号						

画面1 画面2 画面3

画面4 画面5 画面6 画面7

**地形の説明** 絵では表現できない状況(溶岩地帯なので、歩くとダメージを受ける、など)を文章で表現。どこの画面のことなのか明記を忘れずに。

**このシーンでのイベント** 赤いたねを落とす、シーン××からワープして画面×の位置に落ちる、など起こることを細かく書いてください。

シーン番号						

画面1 画面2 画面3

画面4 画面5 画面6 画面7

**地形の説明** 絵では表現できない状況(溶岩地帯なので、歩くとダメージを受ける、など)を文章で表現。どこの画面のことなのか明記を忘れずに。

**このシーンでのイベント** 赤いたねを落とす、シーン××からワープして画面×の位置に落ちる、など起こることを細かく書いてください。

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

キリ線



## 7月期整理分(10月情報号採用対象分より)

### ファンダム

●北海道  
風〜風船とばし／新聞大輔  
●福島県  
NAME EDITOR／三浦康之  
決着の時／山口義博  
●千葉県  
透明人間／清水智  
Oh／デカ1円玉 他①／蒔田茂幸  
HOP LAND 2／白石恒太  
激闘ホロヨマン／白石恒太  
●東京都  
それゆけ、サバイバルだ／／ 田辺英和  
カケウゼ／／宮崎友和  
キーパンチャにゆりよくん／澤山隆司  
エキサイティングアタック 藤永俊輔  
●神奈川県  
びゅう太のぼーけん／中村祐介  
富士山大爆発／赤崎和広  
●長野県  
FIRE STDRM／木内靖  
U-BATTLE／斎藤大輔  
●新潟県  
酒場物語／岩崎朋美  
●石川県  
I feel ... 4 他①／依広明  
●岐阜県  
裏表止 田中将司  
CITY BDY／柴田義雄  
●愛知県  
ACEをねえ／／伊藤友則  
●三重県  
DRILL 他1／界外年応  
OORAGDNアッオー 他②／樋口義剛  
●滋賀県  
DEVIL FACE／小野努

●大阪府  
3Dスペースバニック 他①／森津正臣  
タイプクック 他①／竹内陽一  
超生命体 他①／花畑次郎  
スパルタ教師M 山岸淳一  
戦車／北川純次  
●兵庫県  
FLYING STDNE／青木拓人  
ROCK RIVER／長谷川誠  
●和歌山県  
04ドラッグ 他①／中西英之  
●奈良県  
魔王／二宮靖智  
●広島県  
一週間の壁 他①／杉原守  
●愛媛県  
BOMBER SNAKE 〜カエルの逆襲〜／松本道明  
水上よーさいからの脱出／松本道明  
●高知県  
ころがし魔／岡林大

### AVフォーラム

今月は「スーパー付録ディスク」作成のため、7月期に届いた作品はすべて来月送りとしました。

### FM音楽館

今月は「スーパー付録ディスク」作成のため、7月期に届いた作品はすべて来月送りとしました。

### ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門  
●北海道  
龍戦士 他①／田中知明  
●秋田県  
空母出撃／工藤弘隆

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、10月情報号掲載選考のため7月でしめ切った方たちの分です。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。

●栃木県  
舞妓／丸山真吾  
●群馬県  
渚のバツキン人魚 他①／宮本正太郎  
●埼玉県  
WIZARD／小池鷹人  
おほほほほ 他①／藤井貴昭  
にんじんの叫び／樋口哲矢  
●千葉県  
こわれた〜／山本裕一  
FRAY／石井洋  
「夏」／綿貫正樹  
●東京都  
青天の下で／戸恒京子  
FG 1 他③／迫田秀和  
風の中／山本太地  
●長野県  
夏／ 他①／清水忠利  
本端微塵／長島陽一  
●岐阜県  
素敵な象の西の旅／中原智  
ねこのねーちゃん／高橋哲人  
路線変更 他①／立川寛  
●静岡県  
殺されて一か／渡辺茂樹  
●三重県  
RPG／服部誠  
夏祭り 大竹敏二  
●京都府  
日没前の行軍／三浦一誠  
●大阪府  
MSX記念切手シリーズ 他②／山中真悟  
●鳥取県  
CHINA 他②／猪口亮  
●佐賀県  
軍人さん 他②／渡辺英樹  
●長崎県

「過去」／中田亜弓  
●熊本県  
アニイ(道路工事へん)／今田功  
☆紙芝居部門  
●福島県  
聖戦〜邪神ガイアー／渋谷智之  
●栃木県  
祝、ソーサリアン発売決定記念／田村真一  
●新潟県  
Fancy／竹内直也  
●京都府  
老人少年ぼくホエホエくん第1話／北村茂樹  
●大阪府  
ぼくにまかせろ／勇者くん／萩上康成  
The ヒットマン／今井啓明  
●愛媛県  
ハйна男／越智大作  
●富山県  
顔の進化／岡田弘己  
●高知県  
さばくのあらし(竜巻編)／岡林大

### ゲーム制作講座

●東京都  
バウンド／加藤隆徳  
大陸戦記／大澤直基  
●神奈川県  
ザ・バッド・スペース／川上靖之  
●長野県  
Shinin'Star／竹内千博  
●愛知県  
ザ・スーパーファイト、ラフ、クラッシュ、レース／久保謙信  
●広島県  
セ、ルゼイン 他①／池田慎二  
暗黒と泥濘の中で／竹崎祥英  
●宮崎県  
男の意地／横山真人

## MSX・FAN編集部の既刊好評本!

### スーパプロール

定価1980円(税込)

本誌掲載のファンダムをまとめた「ファンダムライブラリー①〜⑧」をさらに厳選して凝縮。RPGは『すわいん』『まものクエストI&II』『たこの海岸物語PART3迷宮編』『CHOPS』、SLGは『LAST WARRIOR II』、ほかにパズル6本、シューティング4本とレースゲームなど24本を収録!



ディスクが付録だよ!

### アリスソフト

### 美少女アルバム

#### 増ページして付録

(増輪新聞・中面はシールの実物大ポスター)つき!

定価1980円(税込)

美少女の代名詞「アリス」を会社の名前にしてしまっているアリスソフトの本が発売中。全ソフトの紹介をはじめ、『ランス』のシールの実物大ポスターつきの付録「増輪新聞」など美少女満・満載!



## お求めはお近くの本書さんへ!

もし、本屋さんがないときは、①本のタイトル②MSX・FAN編集部で作ったムック③発売は徳間書店④本の値段の4つをメモした紙を持って、本屋さんで注文してください。お手数ですが、よろしく

〒105-55東京都港区新橋4-10-1

☎03-3433-6231(代) 徳間書店



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

--	--	--	--	--	--	--	--

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして一枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-②		①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )	
	□-○			
作品名	[ファイル名]			
氏名	フリガナ	( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ □□□□ 都道府県			
電話	- -		投稿日	1991年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] 年 月頃 ] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
	④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。 [ツール名] [ロードの方法]			
	作品コメント			





MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN WIDTH40  
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さはわり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ  
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ  
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ  
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門  
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

### ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルR/Cカードリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

### ★2つの奨励賞

#### ●第16回季間奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第16回季間奨励賞の発表は、1992年1月号のプログラムコンテスト結果発表とあわせておこないます。ただし、プロコン受賞者は除くこととします。

#### ●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを使用する場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## AVフォーラム

エスプリのさいた20字×20行以内(短いもの大歓迎)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、20字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みこと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中!

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

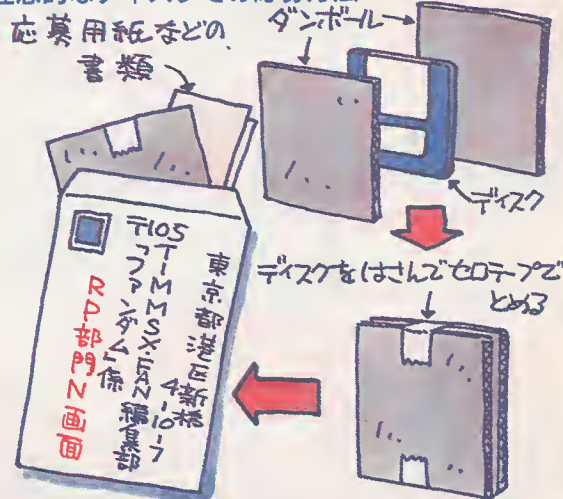
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

### ●理想的なディスクでの応募方法



### ●その他の投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



プログラムの作り方が

どんどん分かる!

300種の  
オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

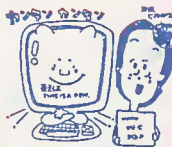
★キミはパソコンを使いこなしているか?

買ったソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

暗号作成  
& 解読



パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

楽しみたいばい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

プログラムを作って

自慢できる!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



プログラムが  
自分で作れるようになる

自分で作れるようになる

パソコン講座

MSX対応

ぜひ役立ち  
ケース内資料が  
おみえ！



無料です！  
このハガキを今すぐポストへ

ぜひ役立ち  
ケース内資料が  
おみえ！  
見るだけでもぜひつたいください  
表面に記入してすぐ出してさかい

キリトリ線



郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

19

差出有効期間  
平成4年3月  
31日まで

切手不要  
切手を貼らずに  
お出しください。

169-00

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

電子技術教育協会  
文部省認定  
社会通信教育

財団法人

パソコン講座

MSX・FAN⑩係

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン  
MSX対応講座

無料

★うれしい案内資料

送呈券

↓必要なことを書いてらすぐ出してください!

住所	〒□□□-□□□□		MSX・FAN⑩係	
氏名	フリガナ	市区 郡	市外番号	市内番号
	電話番号	都道府県	( )	番号
年齢	性別	性	男	女
このハガキを今すぐポストへ!			RE	M819SR1A08

キリトリ線



愛と勇気と友情と。

ザ・リンクス  
THE LINKS  
ここだ!

# ザ・リンクスは僕だ。

企業のネットではない。単なるみんなのネットでもない。仲間をつくる。遊びをつくる。時代をつくる。そんなクリエイター達一人ひとりの手によって、ザ・リンクスは育った。自分の発見。自分の気持ちを、自分の感動をそのままネットで伝えよう。誰かがいるよ。誰かに出会うよ。世間を騒がすゲームやミュージックも、そうしてザ・リンクスから生まれてきた。クリエイターの数だけザ・リンクスはある。ザ・リンクスは僕だ。

キミの感性を求めている。

## ■現在進行中のネットメニュー(一部)

【AISTプロジェクト】MSX使いになしに関する情報交換や、オリジナルソフトの開発プロジェクト  
【ソフトハウスラボ】おなじみソフトハウスの皆さんをSIGに楽しく情報交換  
【ZEROスペシャルラリー】毎月開催のオリジナル・シミュレーションラリー  
【ミッドナイトラリー】毎週火曜日21時からスタートのネットワークラリーゲーム  
【インディーズBBS】ユーザー企画のBBS

## ■この秋開始されるネットメニュー(一部)

【アートコンテスト】ゲーム CG、MUSIC、ディスクマガジンのコンテスト  
【サークルBBS】ザ・リンクスでサークル活動 ディスクマガジン制作もお手伝い

## ■いま入会する人だけに……こんな特典が!

- ① 6ヵ月分の基本料を2,000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできる!
- ② 入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ!!
- ③ なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがプレゼントされる!!

※(資料請求・入会申込み)右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F  
日本テレネット ザ・リンクス事業部  
【お問い合わせ】0120-251-063(フリーダイヤル)



# Xak

[サーク]

CABIN  
SERIES.



結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

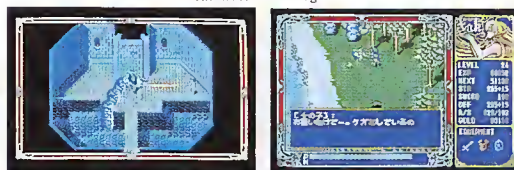
The Tower of Gazzel

## Xak

The Art of Visual Stage

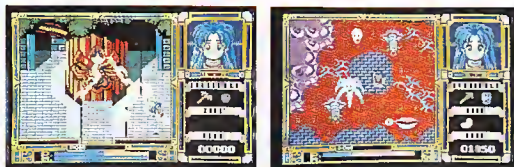
## [Xak]

Rising of The Redmoon

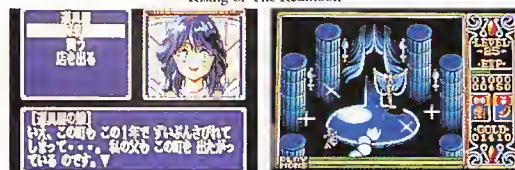


●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2.2+ ●X68000  
¥8,800(税別) 好評発売中!!

FRAY



●MSX2.2+ ●MSX turbo R  
¥7,800(税別) 好評発売中!!



●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2.2+, MSX turbo R  
¥8,800(税別) 好評発売中!!

The Tower of Gazzel  
—ガゼルの塔—



●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2.2+, MSX turbo R  
¥7,800(税別) 好評発売中!!



NOW ON SALE  
CD「XakII & FRAY」  
¥2,400(税込)

DATA M

株式会社ポリスター

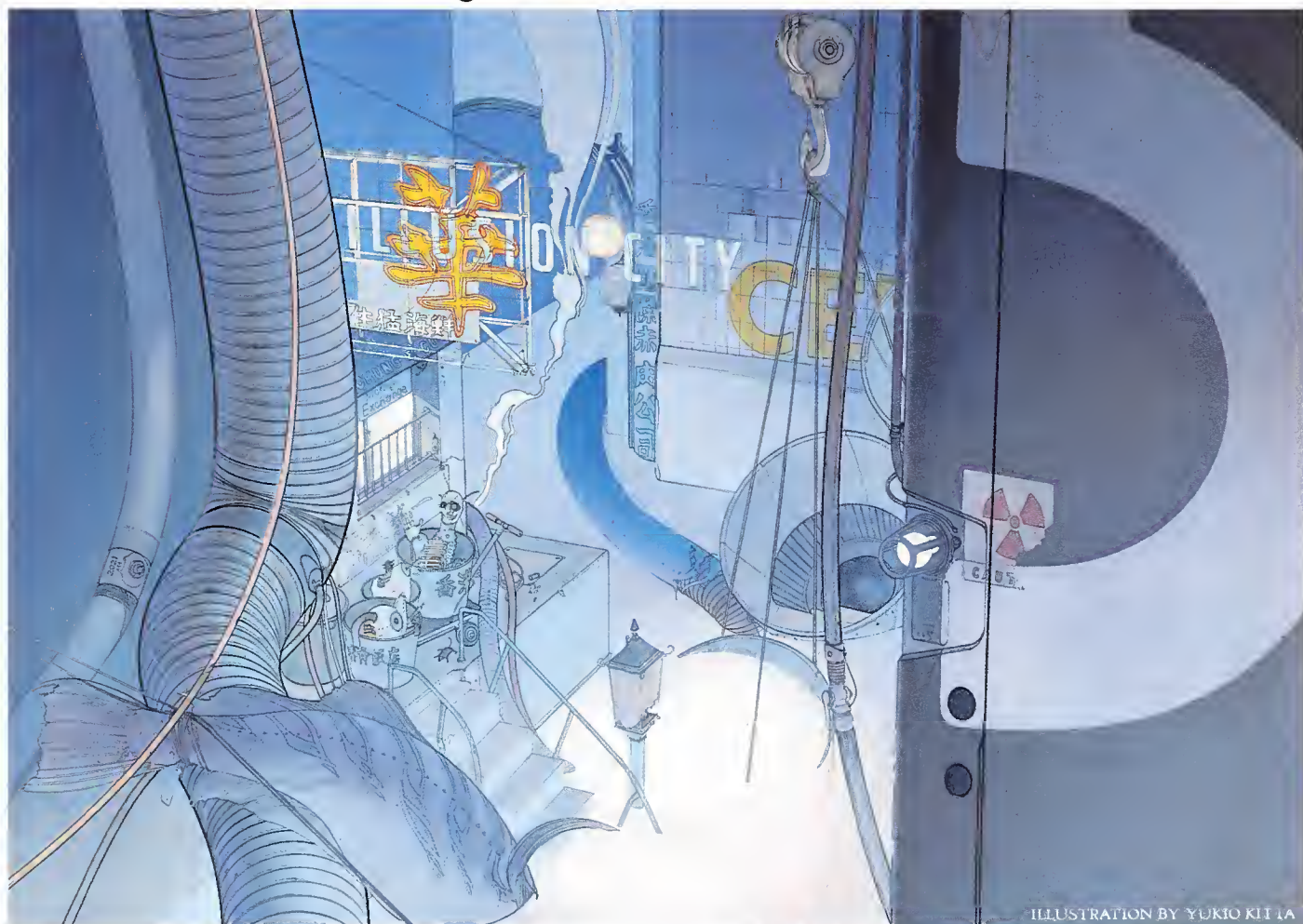


科幻★動感★超伝奇

# ILLUSION CITY 幻影都市

© MICRO CABIN CORP.

まどろむ。——神秘が生んだ幻の地。——



禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。

狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。

失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、  
対魔掃討者「天人」は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、「美紅」と共に、  
その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。  
果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

**超伝奇RPG「幻影都市」 11月下旬発売予定! ¥9,800(税別)**

■8等身キャラクタ採用 ■キャラクタ演出革命!! ■ジョイパッド&マウスオペレーション可能 ■VRシステム Ver. 2.5搭載 ■MIDI対応

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 MSX R 専用 5-RAM 2102 MIDI MSX-MIDI対応



**マイクロキャビン**®

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593-53-3611



# OUTER LIMITS

©1991 MOMONOKIHOUSE PU9102

アウターリミッツ

キャラクターデザイン/悠宇樹先生



限定付録

オリジナルサウンドトラック

C.D.

今秋発売/Desc4枚組3,800円(税別)

ビーチアップ2「バレンタインスペシャル」

★コスミックワイド(SLG)  
★アースガスター(ADV)  
★プチゲームボックス  
「フロック(イシュー)スロットマシン」  
★セネラルフロクツ  
電脳学園シナリオ(予告デモ)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ3「CHERRY BLOSSOM PARTY」

★宝珠ビーチ(STG)  
★ビーチクラブ世界一周スコラ劇  
(スコラ)  
★セネラルフロクツ  
電脳学園シナリオ(デモ)  
★アリスソフト  
あひなてん(伝説デモ)  
★もものはけす  
アウターリミッツ(デモ)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ4「EARLY SUMMER FESTA」

★グリエルの聖杯(バズル)  
★アウターリミッツ番外編(ACT)  
★花間書店インターメディア  
シェナンドラロン(デモ)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ5「FEEL SO SHINING SUMMER」

★アウターリミッツ(3D-RPG)  
★女子家の(リシェン)でべらんち(AGT)  
★エルフ「FOX」(後取り)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ6「SPORTS THE AUTUMN」

★ビンダダイナマイト(タイム)ミッドゲーム  
★サナトリウム オブ ロマンス(ADV)  
★エルフ  
ドラゴンナイト(後取り)  
★同人ソフト  
成田屋(数当てゲーム)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ7「CHRISTMAS MEMORY」

★学園追犯人ラビットちゃん(ADV)  
★チンとと(ACT)  
★(ふく)文庫3画面でドンノ(バズル)  
★日本物産  
麻雀刺突(後取り)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ8「ONE MORE CHANCE」

★MIRROR MAZE(バズル)  
★アウターリミッツII(カードゲーム)  
★ガイナックス  
電脳学園II「トブをねえ」(後取り)  
3,800 YEN(税別)

ビーチアップ 総集編

★ビーチクラブ2 GIRLS SAVER  
(ADVボクシングゲーム)  
★シーソーでべらんち スペシャル(ACT)  
★スーパービーチスロット(スロットマシン)  
★グリエルの聖杯エクセレント  
★焼ってきた画面でドンノ(ビンゴゲーム)  
★ハイパーブロック(すしちやえぬがしやえぬ)  
6,800 YEN(税別)

ビーチアップ通信販売購入方法。現金書留が定額を替で商品定価+消費税+送料210円と商品名、貴方の住所、氏名、電話番号、機種名を書いた紙を当社まで郵送。封筒には「通販希望」と明記。

〒590 大阪府堺市柳の町東1-1-7-A601 PHONE 0722 (27) 7765

もものおきほうす





東尾 修



東尾 修  
監修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんぴ」

# プロ野球 スタジアム'91

## 東尾 修のベスト・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんぴが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!



バー方式投球法

オールスターズの選手に

END	B	H	G
1 まつなが三郎	0	20	40
2 おかだ 二右	0	0	0
3 きよはら右	0	0	0
4 おちあい海	0	0	0
5 はら 左	0	0	0
6 にしむら中	0	0	0

12 球団実名採用

対戦型  
1人でも遊べます

# バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



好評発売中  
ゲームボーイ  
スポーツ

価格4200円(税込)

制作: 徳間書店インターメディア株式会社  
発売: 株式会社徳間書店  
〒105-55 東京 港区新橋4-10-1  
TEL 03-3433-8231



キミだけに愛を...

好きだ...だからね...いいだろう

どんなにすごいファンタジーにも負けない  
インビな日常が  
彼女たちのスカートの下にある

GAME  
テクノポリス

発売中

PC9801V/Rシリーズ対応

(要640K/アナログ・ディスプレイ)

発売中

MSX2/2+/turbo-R

近日発売!

X68000

各定価

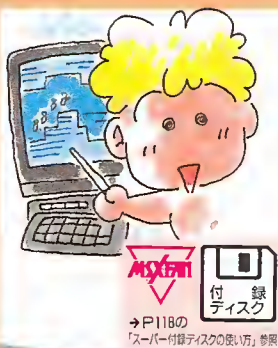
7,800円

通信販売

お申し込み方法は、月刊テクノポリスに掲載されているTim誌上通販の広告ページをご覧ください。

徳間書店インターメディア株  
ゲームテクノポリス  
〒105 港区新橋4-10-7  
パソコンソフト制作室





→P118の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照



MSXユーザーがたくさんいるネットでは夜な夜な発売されたソフトについて大きな声のひそひそ話が聞こえてくる。今月はそのへんのところをさぐってみようと思う。

## ネットの夜は話題のソフトで盛り上がる

MSXを持っている人がいちばん関心があるのはやっぱり発売されたばかりのソフトたちだ。Mファンがいうのもな

んだけど、雑誌や広告の通り一遍の話より実際に買って使ってみた人の話のほうが大切なときだってあるよね。パソコン通信

(以下パソ通)だったら、発売されたその日に感想が書かれていたりするのだ。ツールソフトの場合は便利な使い方などもさり

げなく書かれていて思わず「へ〜」とか思ってしまうこともある。まさに、「ソフトを買うまえにパソ通するべし」なのだ。

ログイン日時：9月6日くもり  
アクセスしたネット：アスキーネットMSX (MSXソフトウェア研究所)

話題：グラフサウルスVer.2.0

```
[ INDEX ] msx_software 4:51pm 9/ 6/91
Date_No_Creator_Res_Title
2/17/107 msx03024 10 GCARD
2/23 108 msx03568 2 「網元さん2」について質問！
3/21 109 msx01508 4 MSX H0-interface
4/24 110 msx03998 6 MSX-DOS2 上で動くソフト、動かないソフト
5/ 1 111 msx05194 11 DOS2 TOOL Sについて
6/ 3 112 msx03421 18 MSXDOS-TOOLSをCP/Mで動かしたいのですが
9/27 113 msx05415 13 Transiliteプロトコル
11/ 2 114 msx03685 3 F-16ファイトニングファルコンのケーブル
11/ 5 115 msx05347 28 MSXデータバック
11/11 117 msx05319 10 turboRのR 0 0モードでの動作チェック
11/29 118 msx03948 19 ROMカートリッジゲームをターボRで高速動作
1/13 119 msx05443 87 MSX-VIEW <<<びゅー>>>
2/16 120 msx03364 24 グラフサウルス！ (BIT2)
4/ 7 122 msx02748 11 助けて！ファイルを復元したい！
4/10 123 msx05182 7 不思議なディスク
5/17 124 msx05514 8 バージョン違い
7/24 125 msx02748 7 オペレータ接続のネットに通信したいのですが
** End **
INDEX>>
Read Basenote > 120
```

『MSXソフトウェア研究所』はツール関係のソフトの話題が多いところだ。ざっと見ても研究しがいのありそうなソフト(?)たちの名前が並んでいる。そんななか「120番グラフサウルス(BIT2)」の文字を発見したので、見てみると……。

12:16pm 8/30/91グラフサウルス！ (BIT2)

バージョン2が出ましたが、どなたか買われましたか？ DOS2ベースで動くらしいですが、HDIにはインストールできるのでしょうか？ 教えてください。

(ペルシ)

なんて質問が早速、書きこまれていた。ソフトの発売が8月10日だったから、持っている人はけっこういるんじゃないかなと思っていたら、1時間後にはもう返事があった。

1:13pm 8/30/91グラフサウルス！ (BIT2)

バージョンアップしてもらいました。HDにはインストールできないようです。ディスク入出力の操作性はかなり改善されて、FSA1LRのおまけソフトみたいになりました。  
目を引く改善点としては、文字機能があって、操作性はかなり悪いですが、装飾文字を作るには面白いものです。  
昨日届いたところなので今日はこんなもんです。

KIKI

このくらいの情報だったらMファンのほうが詳しいかもしれないなあ。文字が使えるようになったとか、パレットウィンドウが便利になったとか……ね。

6:50pm 8/30/91グラフサウルス！ (BIT2)

ツールソフトのくせにまたプロテクトが掛かってたりするのでしょうか。

あゆむ

MIDIサウルスのプロテクトが不評だったせいか、こんな批判もあったのだけれども……。

11:25pm 8/31/91グラフサウルス！ (BIT2)

プロテクトをかけるのはいいんですが、かけたを考えると……  
グラフィックデータは大量なので、まとめた処理をしようとするってロッピーディスクでは遅いので、HDで処理したくなります。  
FSA1のおまけソフトはHDにコピーしても動かし、DOSから起動できるので便利ですが、グラフサウルスだといちいちリセットしないといけないし、フロッピーベースでないとは動かないので不便なことこのうえないです。  
なにぶん、やるまでは100画面以上さわるもんで、……違法コピーガードの方法としては、LO TUSI-2-3 みたいにキー情報を移すというのだといいのでは。  
BIT2のほうでHDにコピーする特別なコマンドを作っていただけありがたいのですが、……

KIKI

こういうユーザーの要望はソフトハウスにとっては宝物みたいなものだよね。余談ですが、ピッツォーもたまにはパソ通してユーザーの意見を聞いているそうです。

3:28pm 9/ 2/91グラフサウルス！ (BIT2)

HDで使えるようになりました。といってもHDのデータがアクセスできるようになっただけです。  
グラフサウルス本体は相変わらずディスクベースのものです。  
というわけで方法をば  
1. 普通にHDでDOS2を立ち上げてから、サウルスのディスクを入れておく。  
2. A:からプロンプトから  
ASSIGN A: B:  
と入力してAドライブとBドライブをひっくり返す。  
3. 必要に応じて、Bドライブ(HD)のカレントディレクトリを移しておく。  
4. カレントドライブをAドライブに移して  
AUTOEXEC  
と入力するとグラフサウルスが起動する。  
※ASSIGNを使う関係でDOS1ではできません。  
※サウルスを使用中はディスクを抜かないでください。HDがとびます。  
※両システムに戻る方法は知りません。POKEBH FB80, 8A8Fをあらかじめセットして  
CTRL+SHIFT+GRAPH+かを押すとハングしました。とあります。以上です。

KIKI

ついに、ハードディスクのデータをアクセスできるようになりましたか？ でもまだ問題はありそうだね。

1人で考えていたのではなかなか思いつかないことも2人、3人、……10人と話す仲間が増えていけば、なんとかなっちゃうもの。なかにはプログラムを作っちゃう人までいるから、なにはともあれ質問してみよう。そのときに、なにがわからないのかきちんと説明することは必要だね。







# THE LINKS INFORMATION PAGE

## 今月の目玉

## ソーサリアンの評判はどうか？

今月のパソ天は、話題のソフトについて、いろいろな意見をネットから集めている。リンクスは、MSXの専用ネットだし、タケルのコーナーもあるので、ソーサリアンの評判をのぞきにってみた。

まず、MSXのソフトメーカー各社が運営しているボードの「ソフトハウストラボ」にある、タケルのコーナーへ行ってみた。ここのコーナーは、メーカーの人に直接意見をいえるので、他機種版と比較した意見などが多い。そういったソーサリアンファンの気持ちは、「うう、できはいいのにバグが多いよ……」となげいているやまクンの意見に、代表されているようだ。プレイした感想などをアップして、

それを製品のバージョンアップにつなげるという意味では、このボードはうってつけだろう。もちろん辛口の意見にまじって、「ソーサリアン」の魅力である追加シナリオの発売を、楽しみにしているというような意見もあり、発売予定の日本の戦国時代が舞台になるシナリオ集「戦国ソーサリアン」への意見や、古代エジプトでソーサリアンたちが活躍する「ピラミッドソーサリアン」に対する要望もよせられていた。

さて、Mファンコーナーのおなじみ「めいおうせい通信」にも、いくつもの意見が書きこまれていた。特に、最近よく顔を出してくれているfrom JESUSくん(写真のメールの著者)は、

すっかりソーサリアンにはまっているようで、発売日のショッブの様子から、各シナリオの感想までレポートしてくれている。全体を見たところ、リンクスでのMSX版ソーサリアンの評

価は、「ゲームはよくできているし、発売されてうれしい」というところ。辛口の意見も、MSX版に対する大きな期待の結果ということだろうか。とにかくにも追加シナリオが待ち遠しい。

MFN N00203M

¥6,051 \*\*\*\*

FROM ID 6864524 ◆ 91年08月  
ソーサリアンだったぜー!!! +J ◆ 10日14時  
ついにたいほうのソーサリアン! 8/10はつばい!  
でJ&Pテックノラントにいったはいりけどついたら  
9:00、かいてんまで1しかんもあるんしやない  
め! で、なんとかくるしみなから1しかんをたえた  
。ぞでかいてんとどろしにタッシュした。もちろ  
ん1はんにかった。くもたぢのやつとどほんかった  
。よやくとくでんのホスターはかっこいいのたが、  
へやこはスヘースかきない! ということで「これは」  
MESXのフレスメントとなるで! あろろ! ぞうだ  
。わやさんにあげるのもいいかもしれない。はこをあげ  
たとき、こころがさしていたこともつけくえろ?」

◎気泡のこもったレポートである

MSX FAN

F10K! NEXTBACKINDEXEND No.□

## MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから

今月は、めいおうせい通信の常連の女性ユーザー、「にゃあ」さんの書きこみを紹介したい。下のメールを見てもちっとも意味がわからないだろうけど、「にゃあ」さんは仲間の書きこみの1つ1つに返事を書いている。

最近のめいおうせい通信では、「にゃあ」さんや「わや」さんなど女性ユーザーが活躍してる。リンクスに限らずネットに参加する女性は増えているとはいえ、

まだまだすくないのが現実だが、彼女たちは男性ユーザーそこのけのパワフルなメッセージや、女性特有のこまやかなフォローの書きこみをして、めいおうせい通信をもりあげてくれている。

リンクスには料理や詩など、女性にむいたシグもあるし、「う〜ん、でも、むずかしそうだし」とか思っている女の口諸君には、前号で紹介したように、初心者

MFN N00203M

¥8,430 \*\*\*\*

FROM ID 6863757 ◆ 91年08月  
※なにせ インカ・ワトカ... ◆ 30日18時  
で「も あれ ど中で モンスター の ふるさどか」  
かわってで「しょう?」  
※BBSかいせつ おめで「とうこ」さいます。そーと  
ち千円オーガーは やっばり カクゴしなくちゃ  
いけないかな。 きょうさんしやにん いるんだ。  
へんしゅうスタッフは 3にんと きいていけれど、  
また たれか にやうかいしたの? 大りようおきこみ  
に なるかなあー、やっばり し...  
※ターボR なおったぞうで「す」へへ  
なんか さいきん すいふん |●●|  
はやくなったな。 で「わ = =」にゃあ

MSX FAN

◎ネットマークもかわいいにゃあさんの書きこみ

## 『アプローズ』ザン・マギックスの冒険

リンクスのテーブルトークRPG(ゲームの進行係であるゲームマスターと会話しながらゲームを進めるRPG)のためのボード、「RPGすくうる」のシナリオ「アプローズ」に参加しての、ゲームレポート。

宿屋のオヤジの話を思い出しながら、ザンは娘を追って街道を急いでいた。「いい天気なのにいきなりカミナリが落ちたり、いくら歩いてもむこうの山にたどりつけなかったり、そんなことがおこるんださあ」とかなんとか。そして最初の異変は3日目の夜におこった。しげみで寝ていたザンは、ものすごい音で目がさめた。それは爆走する怪物だった。巨大なキバを持つ

のししのような顔。前足は4本、後足は無数の歯のある輪のよう全身にかたそうな毛が生えていた。あざんとしているザンのまを怪物は走り去った。「なんだありや……。」

まあ悩んでもしかたがないので、ザンはとっとと寝直した。

翌朝、街道には無数の爪あとのようなわだちが残っていた。

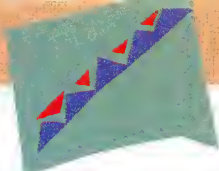
謎を残しつつ、4日目には、めざす山のふもとにある、イナメース村についた。たまたま目のあった30がらみの男は、大きな翼のようなものを手入れして、しかも体のあちこちにほうたいを巻いていた。「へ……変なやつ……」ザンの好奇心がグリングリンうすき出した。



### LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、  
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548  
日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係  
☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。





# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリーウェアが3つ入っている。1つ目は先月号も使った「PMext」、解凍ツールだ。2つ目は通信ソフトの「mabTerm」、モデムカートリッジ版とRS232C版、共通ドキュメントの3ファイル構成だ。最後の「98ATTACKERS」はシューティングゲームだ。

## フリーウェアについて……

フリーウェアとは、多くの人に使ってもらうことを目的に(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。プログラムの改造やだれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそう形で使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用禁止など)というのが大前提だ。

また、ネットによってはPDS(作者が著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もあるのだが、その場合でもフリーウェアのことだと思って、まず間違いはない。呼び方よりも大事なのは、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすること、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだ。パソコンとしてもこれからフリーウェアの作者へすこして

もフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソコン天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

## 実験用ディスクの作り方

今回紹介するソフトを使用するには、MSX-DOS(または、MSX-DOS2)が必要である。

さて、MSX-DOSのディスクから、MSXDOS.SYSとCOMMAND.COMあるいは、MSXDOS2.SYSとCOMMAND2.COM(ターボRはかならず後者)のフ

ァイルを新しくフォーマットしたディスク(実験ディスクと呼ぶ)にコピーする。

コピーはDOSのプロンプト(A>)が出ている状態で、  
A>COPY MSXDOS.SYS B: ①  
A>COPY COMMAND.COM B: ②  
MSX-DOS2の場合は  
A>COPY MSXDOS2.SYS B: ③  
A>COPY COMMAND2.COM B: ④  
となる。

ここで付録ディスクの出番だ。付録ディスクから、PMEXT222.COM、MT200M.LZH、MT200R.LZH、MT200DOC.LZH、98ATTACK.LZHの5つのファイルをコピーする。  
A>COPY PMEXT222.COM B: ⑤  
A>COPY MT200M.LZH B: ⑥  
A>COPY MT200R.LZH B: ⑦

A>COPY MT200DOC.LZH B: ⑧  
A>COPY 98ATTACK.LZH B: ⑨

すべてのコピーが終わったら、実験用ディスクを入れて、  
A>DIR/W ⑩  
として、下のようにディスクに全部で7つのファイルがあれば成功だ。

```
MSXDOS  SYS      COMMAND  COM
MT200M  LZH      MT200R   LZH
MT200DOC LZH      PMEXT222  COM
98ATTACK LZH
```

## 解凍ツールPMextを作る

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

プログラムはダウンロードするとき電話料金がかからないように、アーカイバと呼ばれるツールでちいさくしてアップロードされている。PMextはちいさくなったプログラムを元の大きさに戻す解凍ツールである。PMextにはほかにもアーカイバのPMarc2をはじめ仲間があるので、興味のある人はダウ

ンロードしてみよう。

では、PMextを作ろう。付録ディスクをドライブに入れた状態で、まずは漢字モードにしよう(漢字BASICがない人は5行下まで読み飛ばしてくれ)。

A>BASIC ①  
CALL KANJI ②  
CALL SYSTEM ③

漢字モードになった状態で、

A>PMEXT222 ④  
とすると、以下の文字が表示されるはずだ。

```
PMext Version 2.00 for CP/M
Copyright (C) 1990 by Yoshihiko Mino.

名無しタストラクター PMext
☆ Version 2.22
for 34K CP/M
(Z80)

Copyright (C) 1991
by べばみんこ★すなみ
```

漢字ROMを持っていない人は漢字などが読めないだろうけど、最後の  
Extract? (Y/N)  
という文字だけは読めるだろう。ここで、「Y」を入力すると下のよう解凍されて、解凍ツールPMextが完成する。

```
Extract? (Y/N)Y
PMEXT2 .DOC Extracting OK
PMEXT .COM Extracting OK
```

## 全部解凍してみよう!

解凍のまえに圧縮されたファイルにはどんな感じで入っているのか見てみよう。

A>PMEXT MT200M ⑤  
とすると下のよう表示される。

左からざっと解説すると、「Filename」にはMT200M.LZHのなかに入っているファイルが表示される。この場

合は2ファイルだ。「Original」は圧縮まえの大きさがバイト数で表示されている。「Packed」は圧縮後のバイト数だ。「Ratio」はなん%圧縮されたかということ。「Date」、「Time」は圧縮された日時が表示されるのだが、MSX-DOSではこの欄は正常に表示されない。PMextはMSX-DOS専用

に作られたものではないためにこ

うなってしまうのだ。あとの項目についてはPMextのドキュメントを読んでほしい。

今度は本当に解凍してみよう。

A>PMEXT \*.LZH \*. ⑥  
とすると下のようすんすん、解凍されていく。「\*」はワイルドカード指定のマークでここでは、「LZH」という拡張子のファイルすべてを解凍します」とい

う意味で使われる。

A>DIR/W ⑦  
とやって、下のよう全部で33個のファイルができていたら、成功だ。どうぞ、自分をほめてやってほしい。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright (C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file : MT200M.LZH

Filename Original Packed Ratio Date Time Attr Type CRC
-----
MTM COM 39936 12972 47.5% 80-00-00 00:00:00 141-RP33
MTM DOC 512 334 65.2% 80-00-00 00:00:00 141-127F

2 Files 40448 19306 47.7%
```

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright (C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file : MT200M.LZH

MTM .COM Extracting 0139/0139 OK
MTM .DOC Extracting 0004/0004 OK

End of archive.
```

```
MSXDOS  SYS      COMMAND  COM
MT200M  LZH      MT200R   LZH
MT200DOC LZH      PMEXT222  COM
98ATTACK LZH      PMEXT222  COM
PMEXT   COM      MTM       COM
MTM     DOC      MTM       COM
MTM     DOC      ALM       DOC
BUG     DOC      COMMAND  DOC
ESCSQR  DOC      ETC       DOC
EVE     M ALM     EYE     R ALM
MSX     M ALM     MSX     R ALM
NIF     M ALM     NIF     R ALM
PCS     M ALM     PCS     R ALM
PCVAN   M ALM     PCVAN   R ALM
README  1ST      STARTUP  DOC
98ATTACK BAS  98ATTACK  BIN
98ATTACK DOC
```



## 通信ソフトmabTermを使ってみよう mabTerm by Jun Mabuchi

このmabTermはMSXで通信している人は一度はお世話になったことがあるかもしれない、というくらい超有名な通信ソフトだ。今回はモデムカートリッジバージョンとRS232Cバージョンの2つを収めた。MTM.COM(モデムカートリッジバージョン)とMTR.COM(RS232Cバージョン)がその実行ファイルである。

### ●アクセスする

では、モデムカートリッジバージョンを使ってネットにアクセスしてみよう。用意するものは「FS-CM1」などのモデムカートリッジと電話線、MSXの電源を入れるとモデムカートリッジの画面になったと思うがここからMSX-DOSを立ちあげる(FS-CM1の場合は4番のBASICを選ぶ)。

おなじみの「A>」が表示されたら、

A>MTM

と入力しよう。



上の画面が出てきてmabTermが立ちあがったら、  
mabTerm>d 03-3797-1010

とやれば、アスキーネットMSXにつながる。もちろんIDを持っていないければ、入れないから自分の入っているネットの電話番号を「d」のあとに入力してほしい。

### ドキュメントの読み方

解凍したときに本体とは別に「OOC」という拡張子のファイルができる。これらはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、ソフトの使い方などについて書かれている。たとえば、mabTermには上でもいっているようにもっと便利な機能があり、その使い方は「COMMANO.OOC」というファイルのなかに収められているのだ。ではこのドックファイルをどうやって読むのか。漢字BASICがあれば、

A>BASIC

CALL KANJI

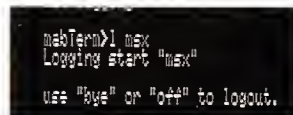
### ●通信内容を記録する

ネットと電話回線がつながったら、すぐに通信内容をディスクに記録しよう。SELECTキーを押して「mabTerm>」となった状態で、

mabTerm>I msx

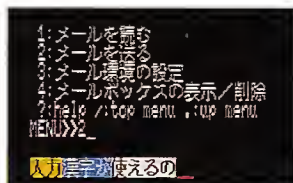
※最初の文字は、小文字のエルです。

とすればディスクに「MSX」というログファイルができ、回線が切れるまで通信内容が記録される。「I」のあとに8文字以内の好きな名前を入力すれば、そのファイル名でディスクに記録されるわけだ。



### ●書きこむ

今度は漢字の入力方法だ。漢字は「MSX-JE」がない機種だと使えない。CTRLキーとスペースキーを同時に押せば漢字入力ができるようになるのはMSX-JE規格どおりだ。



### ●終了する

通信が終わったらmabTermを終了させよう。

mabTerm>q

で右のように通信パラメータを記録してMSX-DOSの画面になる。

mabTermにはもっと、もっと便利な機能があるのだが、

### CALL SYSTEM

A>TYPE COMMAND, DOC

で見ることができてしまうのだ。ただ、このままではスクロールしていってしまうので、CTRLキーとSキーを押して止めよう。何かのキーを押せばまたスクロールする。また、ワープロで読むという手もある。ただ、パナソニックの機種の内蔵ワープロは「TXT」などの拡張子のファイルしか読みこめないようなので、拡張子を変えてやる必要があるようだ。

A>REN COMMAND, DOC COMMAND, TXT  
「COMMANO.COM」と間違えないように注意！では、内蔵ワープロを立ちあげて読み出してみよう。

## ALM(オート・ログイン・マクロ)を作る

ASCII-NET MSX TOKYO (for a type 1200bps)

```
condition {
  char      8
  baud     1200
  xflow    y
  stop     }
  ansorg   o
  sendterm cr
  recvtm   crlf
  parity   n
  size     n
}
```

```
@dial cut ; cut line
dial "03-3797-5900"
wait 30 {
  connect @login
}
goto @dial
@login sleep 1
send "P"
wait 20 {
  "login: " @id
}
goto @abort
```

```
@id send "msx?????P" ; please write your ID
wait 20 {
  "Password:" @passwd
}
goto @abort
```

```
@passwd send "????????P" ; please write your password
wait 60 {
  "mail," @readmail ; new mail arrived!
  "MSX>" @end
}
goto @abort
```

```
@readmail wait 30 {
  "MSX>" @sendreadmail
}
goto @abort
```

```
@sendreadmail send "readmailP"
goto @end
@abort sleep 1
print "P#nabortP#n"
end
@end
end
```

MT2000OC、LZHを解凍したときに「ALM」という拡張子のファイルが10個出てきたと思うが、これらのファイルは主要な大手ネットに自動的にアクセスするためのプログラムだったのだ。どのファイルがどのネットへアクセスするものなのかは「ALM.OOC」を読んでもらうとして、ここではアスキーネットMSXに自分のIDで入るためにALMを作りかえてみようと思う。エディタから、「MSX-M.ALM」というファイルを読みこもう。

①まず、電話番号を変えよう。東京の03地区は市外局番の頭に3が付くようになったのだから、「03-3797-5900」が正しい。東京以外の人は自分の近くのアクセスポイントの電話番号を入力しよう。

②つぎはIDを書き換える。「?????P」を自分の番号にすればいい。そのあとに続く「P」は改行コードの印で、リターンキーを押したのと同じ意味だ。

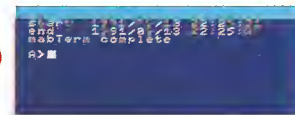
③最後にパスワードを書き換える。これも「????????P」を自分のパスワードにするだけでOKだ。

これで、自分用のアスキーネットMSXのALMファイルができたことになる。ただし、モデムカートリッジ用なので、RS232Cの人は気を付けてくれ。

このスペースでは紹介しきれない。ドキュメントファイルを読



んでみてほしい。ドキュメントの読み方は左下に用意した。



## 98ATTACKERSの遊び方

98ATTACKERS by SATICO

つぎつぎに飛来する98の文字型UFOを撃ち落とす、痛快シューティングゲームだ。画面の下にいる自機を左右に操って、ひたすらビームを撃ちまくるゲーム。「ギャラガ」にちょっと似ている……かもしれない。遊ぶためには「A>」が出ている状態だ。

A>BASIC

RUN"98ATTACK.BAS"

とやればいい。ただし漢字モードでは動かないぞ！



98の文字がけっこう泣かせる



# MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

前編

『ソーサリアン』をたっぷり遊んだ後は、1度はやってみたいシナリオ制作。今月からついにそのコンテストがスタートするのだっ！

●今月の応募用紙は76～78ページと97ページに合計4種類あります。

## はじめに『ソーサリアン』ありき

わを／とうとうシナリオコンテストのアナウンスができるまでになったぞーん。うれしいなうれしいな、っと。シナリオコンテストって気楽にいても、これをやるには実際にプログラミングしたり、それを発売してみたり、と準備しなくちゃいけ

ないことがぎょーさんあるのがある。それをクリアしたうえで初めてこういう告知ができるわけ。しかも、これはMファンだけ。みんなMファン読んでよかったね。うふ。

思えば、ここまできたのはみんなの血のにじむような努力が

累々と積み重ねられた結果なんだよね。ちょっとおかげさかな。血じゃおかげさだから、唾のにじむような努力にしようか。うーむ、唾じゃきたないし、第一にじまないよな、唾は。唾は垂れるものだ。垂れるのはよだれか。うーむ、よだれのたれるよ

うな努力ってなんだかシュールだなー。とにかく『ソーサリアン』があって初めてこのシナリオコンテストがある。君たち、君たちがいて僕がいる、というようなシチュエーションなわけである。うーむ、深いものがあるなー。

## 来年の夏に入賞作品をMSXで発売予定

というわけで、シナリオコンテストだ。みんなこそって応募しようぜ。これは、すんごいチャンスなのである。なんでも聞くとところによると、今の男の子の間では、ゲームデザイナーが将来の職業のなかで花形らしい。プログラマーより楽そうだし、社長やるよりモテそうだし、というような打算が働いているようだ。ま、それはそれでいいことである。お金も儲かるかも

しれないし。ま、これはことによると、ということで、必ずお金が儲かるわけでもない。儲かる可能性はある、という程度かな。とにかく、このコンテストですごくおもしろいシナリオを作ったら、どこぞのソフトハウスから「うちで仕事しない？」なんていう悪魔のささやきが聞こえてくるかもしれない。なんつっても、優秀作品になれば商品化されて、全国に向けて発売

されるのである。すごいでしょ、これって。

ばおばおとしては、このシナリオコンテストにみーんな応募してくれるとうれしいな、なんて思っている。頭の中でばくぜんと考えるのと、実際に形にするのは大きな違いで、こういうことをみんなに経験してほしいのである。人によっては、こういう作業をしたことがない人もいるのではないかと思う。で、

やってみた結果、ものを作り出すのに驚くほどの才能を見つけてしまう人もいるだろうし、逆に向いてないな、と思う人もいるだろう。それでいいのである。自分の向き不向きを若いうちに発見しておけば将来に大きく役立つはずである。とにかく、こんなチャンス、めったにないことだけは確か。学校の勉強に差し支えない範囲で、力を振り絞って力作を寄せてくれ！

## こんな作品、あんな作品待ってます！

どんな作品を作ったらいいんだ。と、最初に考える人もいるだろう。いるだろう、と書いたのは、そんなこと何も考えないで、いきなり応募用紙のコピーも取らずになぐり書きするやつがいるんだ。ま、いいけど。

オリジナリティーあふれるも

の。これが唯一の条件。おもしろくないかどうかは、人によって主観に左右されることだけど、オリジナルかどうかは客観的に判断できる。少なくとも本人はよくわかっているはず。自分で考えて作ったものが偶然、何かの話に似ちゃってると、というの

はしかたないけど、どっかからもってきちゃった、というのはバツだ。

でも、基本的なアイディアを何か、昔話から持ってくる、とかそういうのはいいかも。かえって親しみが増すということもあるし。とにかくおもしろけれ

ば、なんでもいいのだ。条件として、何かのマネじゃない、ということがある。これは友達と話していて、その友達のアイディアをパクっちゃう、なんてのも含まれる。友達のアイディアを使うときにはきちんと、前もって了承をもらっておくこと。



# 審査委員のご紹介 & コメント

今回のシナリオを審査するにあたって、以下の方々にお願いした。とくに各界の著名な方をすらすらとならべるのをあえてやめて、「ソーサリアン」を愛し、RPGが好きで、しかもこよなくMSXを愛してやまない、という方々。もちろん、ジュニア小説の分野で活躍中の吉岡平氏も例外ではない。そこで、シナリオ制作前にいくつかのコメントやアドバイスを頂いた。参考にして、ぜひコンテストに参加を！

## 加藤正幸氏

日本ファルコム株式会社取締役社長

「ソーサリアン」のプロデュースをした人。アップルの時代からゲームをこよなく愛する。

ファルコムで作られた世界がいろんな方々の手によって広がっていくという実感があります。今回のような企画によって作られたものが、単に派生したものではなくオリジナルになってしまおう、ということのすごさみたいなものを参加する方々に感じてほしいですね。

## 木屋善夫氏

日本ファルコム株式会社プログラマー

「ソーサリアン」の産みの親。システムを考え、世界を作り、プログラムまでやった超人。

登場人物を多く出しすぎると顔の種類がたりなくなります。同じ顔でも兵士1と兵士2とすれば別ですけどもね。また、1度に大軍回みたいに出てくるのもムリです。そのかわり会話はたくさん入れられるので、しょうずに会話を使うのがコツの1つです。

## 箕浦 学氏

ブラザー工業株式会社新事業推進室マネージャー

今回のMSXへの移植に、社内の反対を押し切って実現させた人。

タケルの長所はお店が在庫をたくさんもたすに、多種類のソフトを1度にあつかえること。こういった利点を活かせるのがデータ集的なものだと思います。そういった意味で「ソーサリアン」はまさにぴったり。タケルを「ソーサリアン」図書館にしてみたいですね。

## 伊藤美登里氏

ファルコム株式会社取締役

伊藤さん率いるプログラマの方々の開発力と努力がなければ、8か月で移植なんてできなかった。入賞作品の制作もここで。

私は個人的に動物なんかが好きで友だちとして出てくるのが好き。RPGといえば敵をやっつける話ばかりなので、その動物にいろんなことを教えてもらいながら、人を助けていく物語がいいと思います。ラブストーリーもいいかな。

## 吉岡 平氏

SF作家

ジュニア小説界の超売れっ子作家。角川書店の「宇宙一の無責任男」シリーズをはじめアメっぽいSF小説が中心。近刊は白泉社「帰警さんはスーパーギャル」とこれは異色。

小説を書く側の人間としてひとことアドバイスしておきたいのは、まずオリジナルといえること。そして、むずかしい言葉は使わないで、自分の言葉で書くということ。この2点が大事です。

## 加藤久人氏

(有)バンショウハウス代表取締役

別名ばおぼお。本誌「いーしょーくー」はまだかいない!?で「ソーサリアン」の移植に命を費やした人。この人がいなかったら、MSX界はどうなっていたらう。

絶対オレが一番だーっ / という自信作をガンガン送ってよね / やってみると、ゲーム作るのって結構大変なのだ。でも、その壁をつき破ったときに見えてくるものがある / 本当かな?

## 北根紀子

本誌編集長

MSX版の「ソーサリアン」が発売になって、シナリオ・コンテストの話をあちこちでしていると、じつはシナリオを書いてみたかったんだ、なんて意外に近い人から話を聞いたりします。こんな機会は、そうめぐってこないでしょう。できたら、応募するにいたらないまでも、自分の作品を作ってみてください。待っています。

# オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

## ●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

## ●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

## ●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどすでに発売されているものはすべて除きます。

## ●応募受付開始

1991年11月7日。12月情報号で応募用紙の後半を掲載しますので、応募はそれがそろうまで、お待ちください。

## ●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

## ●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

## ●応募にあたっての大事な注意点

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫ようにしてください。

②応募用紙は今月号と来月号に2度に分けて掲載します。その両方が必要です。ただし、来月「MSX・FAN」を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスは行います。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、本誌12月情報号が「TAKERU CLUBわあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員のみ送付)で。

③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。

④応募用紙は今月と来月で合計7種類になる予定です。来月はNPC、モンスター登場人物、最短ルート用のものが掲載されます。今月は76~78ページと97ページにあります。

## ●そのほか

①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。

②入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア株式に帰属するものとします。

③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。

④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

## ●シナリオの送らせ

〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部  
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係





## 応募を始めるまえに「ソーサリアン」のおさらいとシナリオ側からの検証



さて、シナリオを作る、とひとくちでいっても、何から始めたらいいのかわからない、という人も多いのではないかなと思う。だって、初めてのことだろうからね。これには、文章の書き方同様、これが決定版というマニュアルはない。しいていえばテーマを決める、プロットを決める、登場キャラを決める。という順だろうか。テーマ、プロット、とききられない言葉が続いたが、このへんをじっくり実例をあげて、説明しよう。

例にあげるのは、名作の誉れ高い『天の神々たち』。このテーマは神々の怒りを鎮める、プロットは神様たちの注文を聞いたり、ある音楽で神の怒りを鎮める、あるいは怒りの原因になっ

ていたエビル・シャーマンを倒す、といったようなこと。登場キャラは大いなる神ユイターとか美の女神だとか、酒の神とか、門番のノーネームなんてのもいたな。それから、エビル・シャーマン。自分なりの理屈をつけて、悪いことをあたかもいいことであるかのような思い込みでやるやつ。ここまでできてしまえば、後は簡単。マップなんてそれほど気にやむ必要ないのである。だって、実際の『天の神々たち』なんてマップってえらく単純でしょ。あれでも文句いうやついないのである。もちろん、だからといってマップはまったくとか、一直線とかじゃこまるけどね。

そうそう、大事なものを忘れ

ていた。演出である。このシナリオでは、やっぱり吟遊詩人を登場させて、それに琴を弾かせるというロマンティックな演出が効いているんだよね。それから、わがままで子供っぽい神様たちなんていうのも親しみとかリアリティーとかが増す演出になってるな。これなんか、セリフのひとつひとつで大きくイメージ変わってくるよね。

ね、ここまで考えたらあとはつなげるだけって感じしてくるでしょ。あとは、マップにキャラを置いていって、セリフ用意するだけだね。

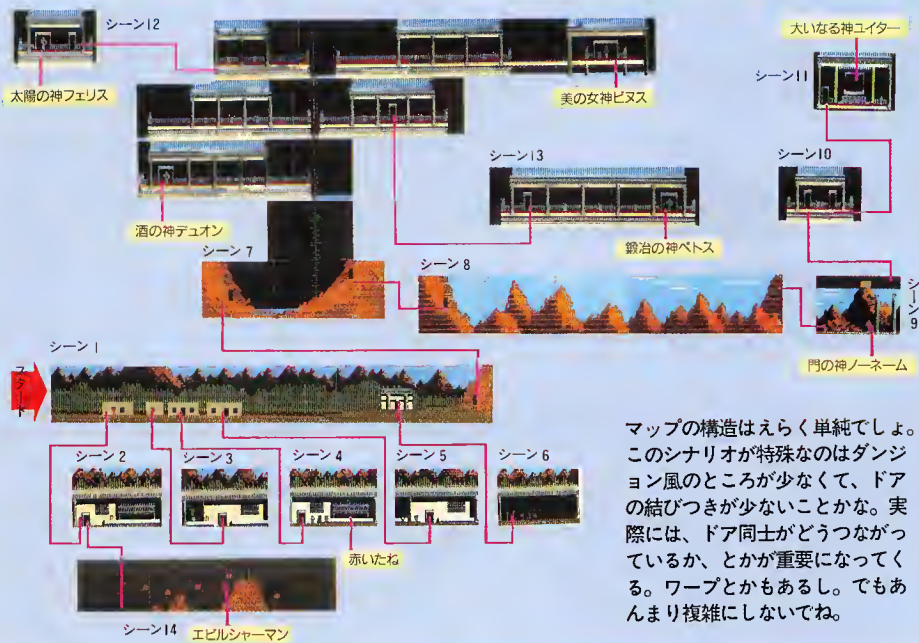
このセリフがまた結構大変。ぶつうに順番通りにプレイしてくれればいいんだけど、用もないのに同じキャラにあたるやつ

とか、順番通りこして、違うキャラにあたるやつとかいるわけじゃない。これをどう防ぐか。もしそうになったら、どうかわすか、というのがつぎなるテク。まず、あることをクリアしないと、次のキャラに会えないようにする、というのが手だね。ここでは、赤いたねを落として、そこから昇らないと、ユイター以外の神様には会えないようになっている。逆に、神様と会っている途中というか、使命を果たす前に村に戻っても何も起こらないからあまり考える必要なし。物理的にマップを区切るのは、シナリオ作成の常套手段だ。逆に区切らないで、しかも何の不都合もない、というシナリオもチャレンジする価値はある。

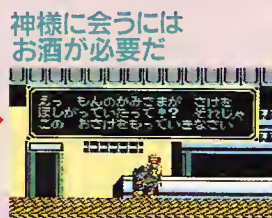
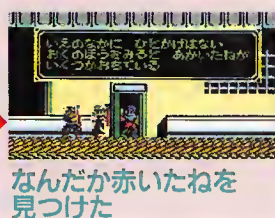
### 教材 天の神々たち

#### ●物語のあらすじ

ペンタウアのはずれ、はるか上空に神々の庭園があった。そのふもとの村ではこのところ異常が続出して村人たちは大弱り。農作物の不作とか、川の氾濫などなど。神様の怒りとしか思えない。ソーサリアン達が、調査を始めるんだけど、まず神様に会うのが大変。門番にワインをあげて、ユイターに会うのは会えたけど、すぐに追い返されちゃう。偶然落とした、赤いたねの育った木の幹を伝って、ようやく天界へ。神様たちのわがままを聞いてあげていると、アンナという吟遊詩人が出てくる。これに琴を弾かせて、ようやくユイターとお話ができる。これで悪いのはエビル・シャーマンだというのがわかって、こいつをやっつけろ！ というお話なんです。



マップの構造はえらく単純でしょ。このシナリオが特殊なのはダンジョン風のところが少なく、ドアの結びつきが少ないことかな。実際には、ドア同士がどうつながっているか、とかが重要になってくる。ワープとかもあるし。でもあんまり複雑にしないでね。



物語はつづく！





# 応募用紙〈その1〉

表紙用

●**タイトル** (ひらがな、カタカナで16文字以内でつけること)

タイトルを漢字まじりにしたとき ( )

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

設定や舞台について ①ファンタジー ②SF ③現代もの ④歴史もの ⑤その他 ( )

●**プロローグとストーリーのあらすじ** (ていねいに、わかりやすく表現し、ここにかける量でまとめること。別紙不可)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

●**クリアの条件** (起こった事件を何をもって解決するのか、その最低の条件)

.....

.....

.....

**条件チェック** ボスキャラを倒す必要が(ある・ない) アイテムを持って帰る必要が(ある・ない) ノンプレイヤーキャラクタは登場(する・しない)

●**あなたに関して**

名前	ふりがな	年齢	職業・学年	男・女
住所	〒□□□-□□ ふりがな 都道府県			
電話番号	TAKERU CLUB会員番号 (会員の人のみ記入)			
アンケート	①好きな「ソーサリアン」のシナリオは? ( )			
	②コンプティークで行われたシナリオコンテストに応募しましたか (ハイ・イイエ)			
	③②でハイの人のみ答えてください。今回の応募シナリオはコンプティークに応募したものと同じですか (同じ・手直ししたもの・新しいもの)			
	④このシナリオを書くにあたって参考にした本や、ゲームなどの資料をすべて書いてください ( )			
	⑤この応募用紙はどこから手に入れましたか ( ④自分のMファン11~12月情報号で ⑤不ぞろい分を友だちの本からコピーして ⑥不ぞろい分を手紙で請求して ⑦Mファンを買わずに手紙で請求して ⑧TAKERU CLUBで ⑨応募動機や審査委員へのコメントなどがあれば、書いてください ( )			

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

キリトリ線

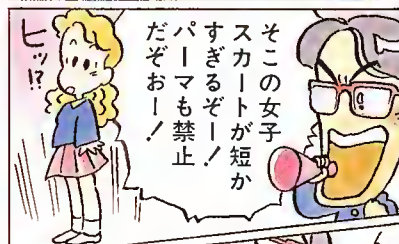
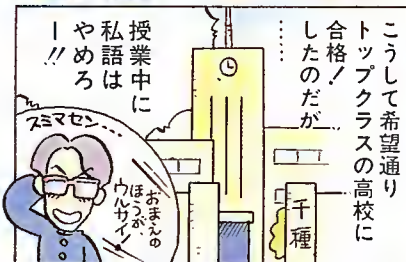
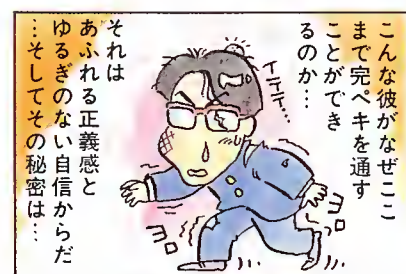




# スパー暗記法

TM

## こうして彼らは勝利した!!



藤本 真信くん  
千種高校(豊国中卒)

**要領の悪い僕でもできた！**

僕は何でも納得がいくまでする性格が、要領が悪く勉強も時間のわりに成績はよくありませんでした。そんな僕の勉強方法を変え成績を上げてくれたのがスパー暗記法です。自信もつき、受験も志望校に見事に合格できました。

**学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも合格！**

**案内書無料急送**

●とじこみハガキを  
今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で/  
☎東京 **03(3318)6111**

受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の達人

●主任講師  
萩原雄二郎先生

**現在の受験は暗記で合否が決まります！  
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。**

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

**次はあな**

**難関、早稲田の壁を突破！**

今ふり返って見て、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソの間うだった。暗記法講座を始めてから71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいました。



山田 和範  
早大商学部  
中大経済学部  
(海城高卒)



受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

# 不暗記法

TM

通信指導システム

## 全国からゾクゾク届く合格の声！！

私が試験に  
勝たせます！

問題を見ると  
答が浮んで  
きます！

ラクラク合格  
できました！

信じられないほど膨大な  
単語を！短時間で！  
簡単に覚えられます！

合格術の達人  
主任講師 萩原雄二郎先生

天才かと  
思ったほどです！

英単語200個を1日で丸暗記！  
数学の公式は通学中に完璧！  
漢字100個ならものの30分！  
歴史年表など10分で30項目！  
一年分の勉強を1ヶ月で解決！

全国会員の合格校の一部！

- 武南宏治／東大理Ⅰ類・慶応大工学部
- 辻川 徹／北海道大理Ⅰ系●大岩優一／広島大総合科学部●出口理恵／大阪大法学部
- 立命館大法 A ● 寺沢礼子／旭高校●斎藤均／福島高校●加藤弘子／青山学院附属高校
- 太田 稔／早稲田大商学部・中央大経済学部●江口尚美／日大二高校●井田美春／慶応大文学部●埴いつみ／東大文Ⅲ類・上智大文学部・慶応大商学部・早大一文●藤本真信／千種高校…ほか多数。



郵便番号

郵便はがき

1	6	6	-		
---	---	---	---	--	--

料金受取人私

杉並局承認

771

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間  
平成5年8月  
28日まで

切手は  
いりません

# 日本進学指導センター スーパー暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) K 298

ご希望のコースに✓をつけてください。

- ☐ 大学受験コース
 ☐ 高校受験コース  
☐ 資格取得・社会常識 記憶術コース  
☐ 小6進学
 ☐ 小5学カアツク
 ☐ 小4学カアツク

氏名		フリガナ	学 年
〒		電話	( )
フリガナ			
フリガナ			
フリガナ			
住 所			

無料!!  
急送

スーパー暗記法案内書  
無料進呈カード



# ●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース

●高校受験コース

●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●超短時間で主要5科目丸暗記!試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。  
だから中間・期末もバッチリ!!

武南 宏治くん  
東大理I類・慶大工学部  
(筑波大附属高校卒)



ぼくの東大合格作戦!  
合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でもそう、英語でもそう、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法の由陰です。



## たの体験が... ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

**短期間に偏差値急上昇!**  
夏休みになってから、本格的に受験勉強をやるうと思ったのが大失敗。バイトに遊びにと勉強どころではありませんでした。計画性のない私が最後に頼ったのがスーパー暗記法。短期間で偏差値を急上昇できる方法はこれしかない!



田山 順子  
独協大学外国語学部  
(トキワ松学園卒)

暗記法でたちまち学年トップクラス!  
クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五人中、いつも百番台。イチカバチカ、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。



斎藤 均  
福島高校  
(梁川中卒)

苦手な暗記が得意に!  
勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのは僕が、苦手な暗記もおそろしいほど得意になり、机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科系の学部に入學できて、感激を味わっています。



西方 裕暢  
日大生産工学部  
(日大鶴ヶ丘高卒)

ゲーム感覚で勉強!  
ファミコン感覚で楽しんでやるのが、サイコー!世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロいものなんのって。勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいったのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ。



江口 尚美  
日大二高  
(杉森中卒)



ほぼ梅磨の



## 賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅磨をはじめとするピッサーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ソウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上	80点以上	60点以上	50点以上	40点以上
イラスト	超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	これからの期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる、オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品 & 賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンデレカ。

ついに、得意ランクの恐竜のタマゴがイラスト部門から出てしまったおじや。紙芝居部門のほうはおしくも恐竜のタマゴをのがす99点が出た～おじや。

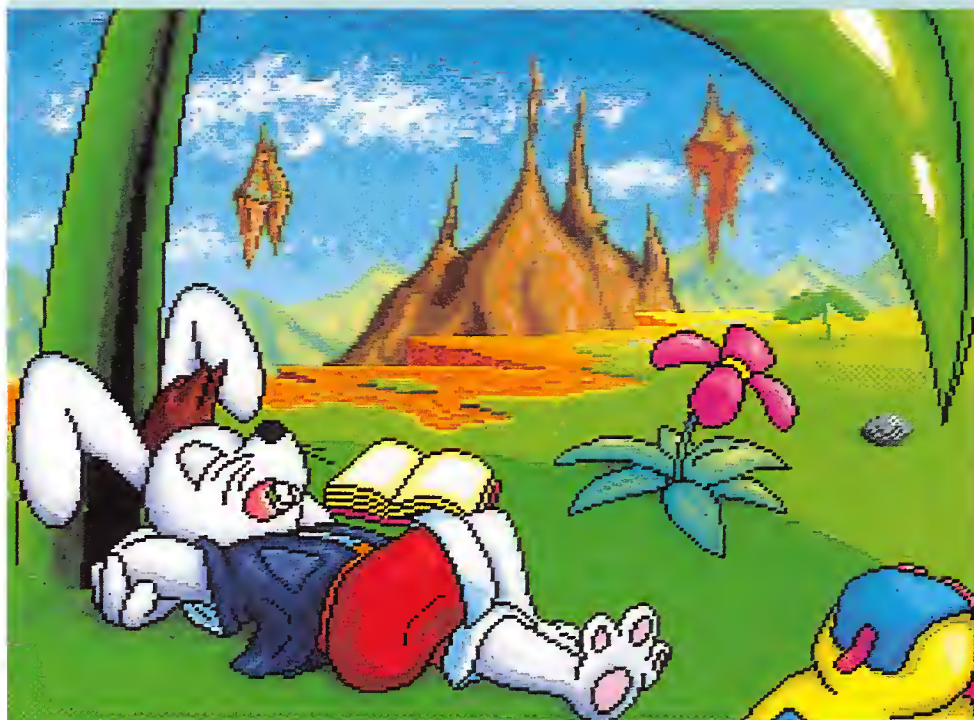


梅磨 今月はいよいよ恐竜のタマゴが出たおじや。どんなところがよかったのかみんなで検証してみるでおじや。  
アニイ！ なんととっても背景をほかして、遠近感を表現しているのがすごい。  
こんど ふむふむ、手紙によると自分でぼかすプログラムを作ったんだって。

全員 えー、すごい／ファンキーK それって、グラフィサウルスにもない機能だぜ／のぐりる くりゃっかあはプログラマの資質もあるじょーん。  
こんど 背景だけでなくメインのうさぎのグラフィックもSCREEN8の色数をいかにして立体感を出しているよね。  
アニイ！ ただ、どうしてもう

さが主人公だとオリジナリティがそこなわれるというか……。のぐりる 「うさぎとかめ」とか「ディズニー映画」とかうさをテーマにしたものを思い浮かべちゃうんだじょーん。  
アニイ！ このグラフィックでもうさが寝てるし……。ファンキーK それでもファンタスティック／ だぜ(ポツ)。

埼玉県・くりゃっかあ うさぎのひるね (グラフィサウルス使用 / SCREEN8)

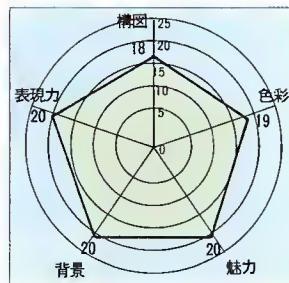


総合101点



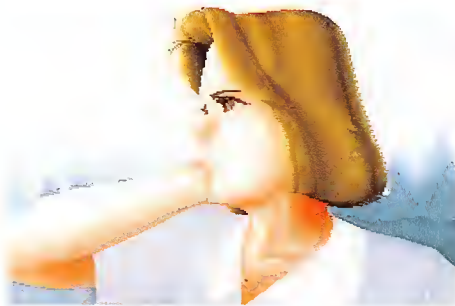
みんなもいっていたおじやが、なんといっても背景のデキがすばらしいおじや。手前の草には輪郭線に黒を使ってはっきり描いているマロ。そして遠くの山や空、雲なんかは黒を使わずに同系色を使ってぼかした効果をだしているおじや。くりゃっかあは自分でグラフィックをぼかすプログラムを作ったという話でおじやから、今度はそのプログラムも送ってほしいマロ。色をたくさん使うグラフィックだけにSCREEN8を使っているのは正しい選択でおじやが、うさが寝ている地面の緑をタイルパターンで描いたのは手抜きだマロ。㊦

は輪郭線に黒を使ってはっきり描いているマロ。そして遠くの山や空、雲なんかは黒を使わずに同系色を使ってぼかした効果をだしているおじや。くりゃっかあは自分でグラフィックをぼかすプログラムを作ったという話でおじやから、今度はそのプログラムも送ってほしいマロ。色をたくさん使うグラフィックだけにSCREEN8を使っているのは正しい選択でおじやが、うさが寝ている地面の緑をタイルパターンで描いたのは手抜きだマロ。㊦





北海道・Ziege タイトルなし (グラフィサルス使用) SCREEN12



総合  
93点

なんと！ SCREEN12を使っているおじやる。SCREEN12でグラフィックを描こうとすると、グラフィサルスの機能が一部使えないように、横方向に4ドット単位で色に変化してしまうのでおじやるから相当の根気が必要でおじやる。その根気に敬意を表して今回だけゾウのタマゴを進呈するおじやる。㊦

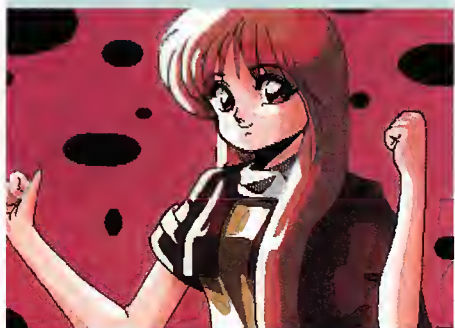
静岡県・ホルスタイン渡辺 はあーしあわせ (F1ツールディスク使用) SCREEN8



総合  
89点

またこんな不思議なか来たでおじやる。女の子のグラフィックが多いなかでやっぱりこの手のはめだつておじやるな。まあ、テーマはともかく色の使い方がとてもナイスでおじやる。肌の色なんか人物を描くときに参考になるぞよ。特に影の付け方なんかはバッチリでおじやる。それにしても変なグラフィックでおじやる。㊦

長野県・斑来けー アニフのファン (F1ツールディスク使用) SCREEN7



総合  
81点

で、今度は女の子グラフィックの代表でおじやる。マロ好みのグラフィックというかマロの描く女の子たちとちょっと似ているでおじやる。女の子の肌の色なんかは4色も使ってそれなりに表現しているでおじやる。ただ、色数のせいだろうけど服の色や背景なんかまで赤系統の色になってしまったのは残念マロ。㊦

岩手県・ルイ いちごのくに (89年7月号掲載の画制字使用) SCREEN5



総合79点

福島県・稲川千鶴 妖精王 (グラフィサルス使用) SCREEN5



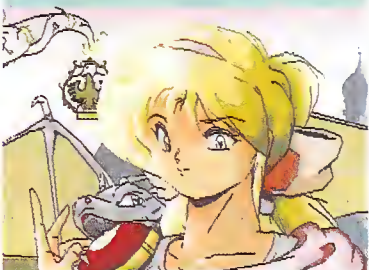
総合77点

福島県・イカアゴクレーターピンQP 英雄伝 (F1ツールディスク使用/SCREEN7)



総合74点

大阪府・橋勝己 キャディ (グラフィサルス使用) SCREEN7



総合73点

マロはやっぱり女の子のグラフィックには点が高いでおじやる。これなんか中央の女の子以外グラフィックとは思えないでおじやる。㊦

タッチがどーんといるまにこのグラフィックは楽しいマロ。これは作者が持っているリッパな才能でおじやる。あつ、のぐりるがなにかいいたいことがあるマロ……クレート。㊦

色の使い方がいいでおじやる。構図もなかなかまとまっているマロ。ただ、輪郭線は切れ切れになっているのが見苦しいマロ。わざとやっているのだろうけど……ふんいマイチ。㊦

淡い色合いがきれいな作品でおじやる。背景に黒を使わないようにして、遠近感を出しているのがいいマロ。空にうすくピンクのグラデーションがかかっているのもなかなか。㊦

青森県・高木昌行 選ばれし者達 (グラフィサルス使用) SCREEN7



総合70点

まとまっているでおじやる。人物を描く表現力はなかなかあるマロ。でも「これはイノ」という魅力は欠けているでおじやる。㊦

神奈川県・あーと指田XV テイク・ケア! (F1ツールディスク使用) SCREEN7



総合68点

キャラクターの性格を描きわけているでおじやるけど、ただ2人が並んでいるだけではなくてモンスターを出したり工夫してみよう。㊦

岐阜県・今井数也 RôNa (グラフィサルス使用/SCREEN7)



総合65点

頭の大きな女の子だけど、かわいく描けているでおじやる。バックの処理も独特のものがあって見ていて楽しいでおじやる。㊦

広島県・浅田主税 conan (パナソニックシステムディスク使用) SCREEN8



総合62点

ちょっとグラフィックの世界観がよくわからないマロ。もうすこしちがう視点でグラフィックを描いてみるといいと思うマロ。㊦

おしかった人たち

『SATAN KID』長野県・氷龍丸(1・2・1・1・1)『自然がー番!』長野県・渡辺誠治(2・3・2・2・1)『妖精』岐阜県・ROM(1・2・2・1・1)『そうだ』大阪府・森津正臣(1・2・2・1・1)『トリミング』大阪府・福山俊哉(1・1・1・1・2)『酒場』兵庫県・川畑賢作(3・2・3・3・3)『エメドラの戦士たち』岡山県・孝之(1・1・1・1・1)『MASK』岡山県・Ze8 2(3・2・3・1・1)

101





梅麿 おしくも恐竜のタマゴをのがした「空を見る気持ち」についてみんなの意見が聞きたいでおじゃる。  
 こんどる 車(ミニ)と人物は動かないんだけど、背景がじょじょに変わっていくんだよね。  
 アニイ! よく見ると車の色もすこしずつ変わっている。  
 ファンキーK 静かな作品だっ

たからオレさまはたいくつしちまったぜい。  
 こんどる たしかに、背景を描きかえるためにディスクを読みに行くのは残念だね。そのあたりの技術もみがいてほしかった。のぐりる グラフィック的には細かいところにも気を配ってあるじょ〜ん。夜になると2人がくつつくんだも〜ん。

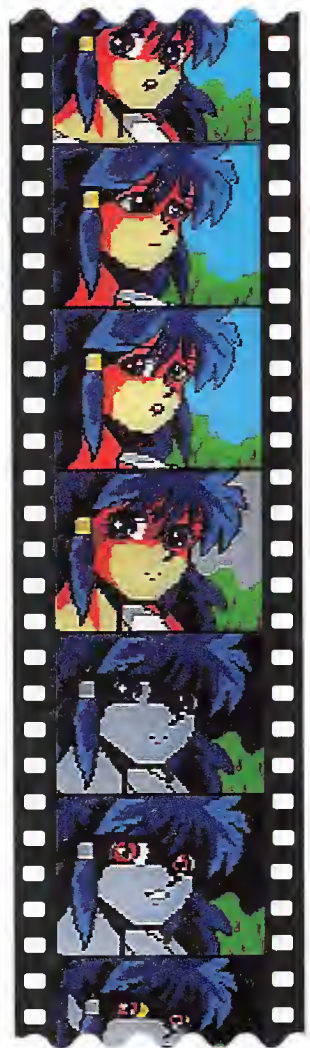
全員 え、どこどこ? あへ、本当だ。やらしーなー。

### ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクには紙芝居部門の『空を見る気持ち』が入っています。使い方は118ページ以降をお読みになるか、ディスクの指示にしたがってください。また、この作品はパナソニックシステムディスクで読みこむことができます。

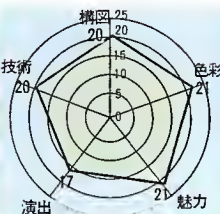
長野県・瓦屋竹左衛門 **空を見る気持ち** (パナソニックシステムディスク使用) (SCREEN8フル画面サイズ)

東京都・真田十三 **愛の不条理** (F1ツールディスク・らくらくアニメ使用) (SCREEN5/4分の1画面サイズ)



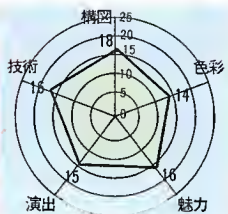
作者の車好きどころが素直に描かれていてとても好感の持てる作品だマロ。グラフィック的にも背景までよく描かれていて、イラスト部門として送られても十分採用になったと思うマロ。ただ、どうせなら車の上に乗っている2人の人物の心境をもっと表現してもよかったと思うマロ。「演出が足りないな〜」なんて思ってしまったぜよ。⑤

総合99点



最初の女の子の表情からコワイ話を想像してしまったでおじゃるが、けっこうカワイイ話だったマロ。後半、話がよくわからなくなるでおじゃる。前半は女の子のこまかい表情を中心によくできていたでおじゃるから、本当に残念ぜよ。というわけで、誌面には前半部分だけを載せたというわけだマロ。本当はこの作品もディスクに入れたかったでおじゃる……梅

総合79点





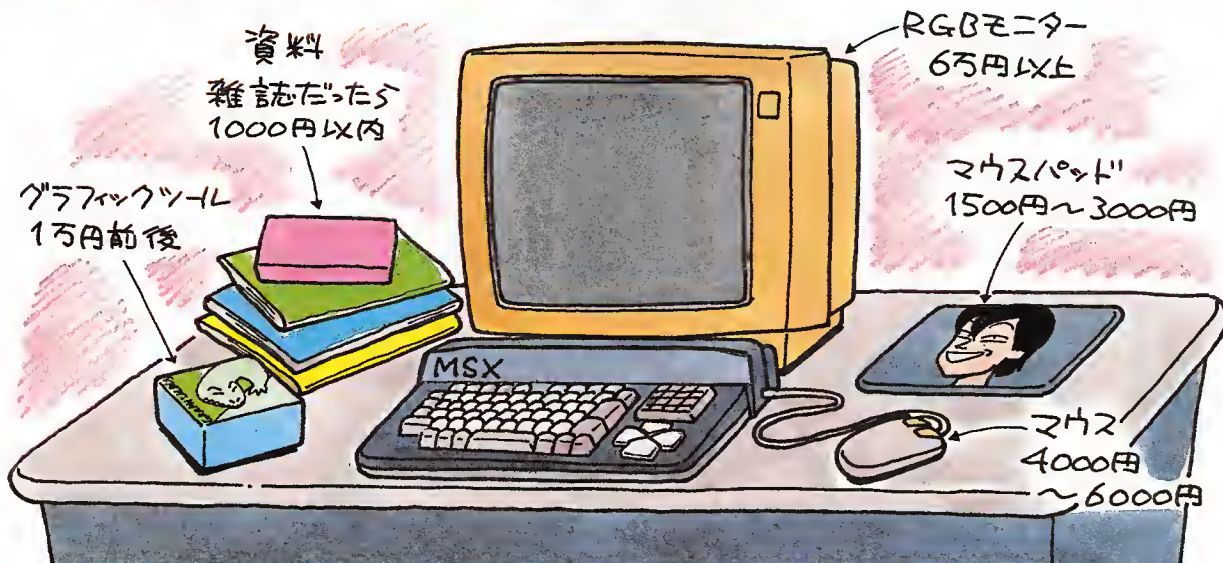


## まずはマウスを買おう!

今月から「CG講座」のはじまりでおじゃる。最近、「CGを描くにはどうしたらいいですか?」という内容のお便りをたくさんいただいているのでおじゃる。そこで「グラフィックス Ver2.0」を使い、実践をまじえてわかりやすく楽しいCGの描き方を紹介していくでおじゃる。

期待してたもれ。

今回は1回目でおじゃるので、グラフィックを描くためにあったら便利な道具のあれこれを紹介するマロ。かならず必要というわけではないでおじゃるから、自分に必要な道具だけをそろえればいいマロ。でも、やっぱりマウスだけはほしいマロ。



### マウスとマウスパッド

グラフィックを描くときのペンがわりがマウスでおじゃる。マウスにはカウント数というものがある、この値が大きいほど、マウスカーソルが画面で素早く動くでおじゃる。マロのおすすめは200カウントでおじゃる。また、マウスのすべりをよくするのがマウスパッドでおじゃる。マウスの下敷きだマロ。マウスパッドを使うか使わないかは好みの問題だと思ふマロ。

### グラフィックツール

グラフィックツールは機種によっては本体に付属してくるでおじゃる。もちろん付属ツールでも一通りのことはできるでおじゃるが、より多くの機能を持つグラフィックツールがほしいマロ。そんな市販のツールのなかでは、やっぱり「グラフィックス Ver.2.0」がいちばんマロ。ルーペ機能は定評あるぞよ。お金に余裕があればぜひ購入してほしいマロ(ちょっと宣伝)。

### RGBモニター

グラフィックを描くときに大切なことは、色の使い方でおじゃる。でも、画面の表示がRF入力やビデオ入力だと色がにじんで、本来の色がわからなくなってしまうので困るでおじゃる。こんなときに、色のにじみのすくないRGB入力方式のモニターがあれば楽になること間違いなしでおじゃるが、値段が高くて気軽に購入できないことも確かでおじゃる。

### 資料

グラフィックをうまく描きたいと思ったら、まずは資料を集めておくといっておじゃる。絵画なんかの本格的な本ではなく、雑誌程度で十分だマロ。広告なんかでもいいでおじゃるな。女の子を描くにはファッション雑誌がいちばん参考になるでおじゃる。はじめは資料の写真なり絵なりをそのまま描いて練習をすると、構図や色使いの勉強になってよいと思うぞよ。

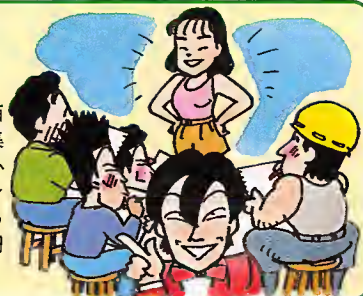
## 明日のCGコンテストを考える

栞 9月号で新しい部門のアイデアを募集したマロ。今回は読者の考えた部門を紹介するぞよ。こんど いちばん多かったのが規定部門、たとえばこんなの……「テーマ別部門」というのはどうでしょ。12月のテーマは美少女、1月は筋肉……そのほかにもメカや

料理なんていうのもいいと思ひます。(神奈川県/飯野理恵子)のぐりろ 料理がテーマなんてかわいも〜。アニイ! 似顔絵部門というのもあったぞ。「有名人などの似顔絵を募集する。(香川県/横井達)」ファンキーK ……西田ひかるち

やんの似顔絵が見たい。

栞 う〜ん、じゃあ実験的に「西田ひかるちゃんの似顔絵」を募集してみるでおじゃる。10月31日必着で81ページのあて先にCGコンテスト「西田ひかる」係まで送ってほしいマロ。優秀者には1万円以内のゲームプレゼントだマロ。





# AV フォーラム

塾長:よっちゃん



ディスク付きの10月号と、フランス旅行中の友達からの絵葉書が届く。ライブ用にキーボードを交換、デニーズで写真撮影の打合せのあと編集部へ赴く。

## 規定部門 お題は「私の好きなもの」

チカラ コブル\* ■福島県・ABUSAN(16歳)

ABUSANくん(M)、これはシュワルツェネッガーですね。振り付けはラッキー池田だったそうで、打ち合わせの状況を想像する



①一目でやかんとわかる  
がよく見ると形がへんだ

と不思議。やかんを持ってポーズを取れといわれ  
ちやあ、シュワちゃんも  
当惑したことでしょう。  
そうか、こーゆーのが好  
きな人もいるんだな。

1 ONSTOPGOSUB3:STOPON:COLOR1,14,14:SCREE  
N5:P=3,14:A=120:8=100:CIRCLE(A,B),30,1,  
.25\*P:CIRCLE(A,B),30,1,.75\*P,2\*P:LINE(B,  
78)-(141,79),1:DRAW"8M100,78U15R41D16":L  
INE(110,61)-(130,65),1,8F  
2 LINE(76,86)-(90,103):LINE(80,86)-(90,9  
3):LINE(76,86)-(80,86):FORI=0TO2500:NEXT  
:PAINT(120,100),10,1:PAINT(89,98),10,1:G  
OTO2  
3 SCREEN1:KEYOFF:LOCATE10,10:PRINT"チカラ  
コブル"

## 自由部門 宇宙を見つめる

「今月の1本」と合わせて、藤井石材店は5本も採用されている。しかし、これは作品の出来がよいのでしかたない。これでいいのだと断言しているうちに、称号はズドラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよならと進化した。

「うまそームフフ♥」はHだ。鼻血を流しているこの顔は、塾長の自画像にそっくり。

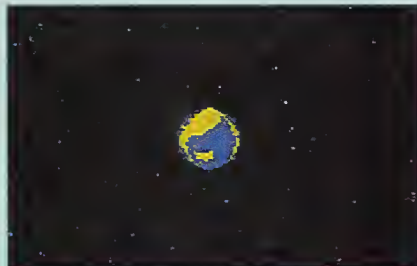
『記おく術』、大胆に原画の耳鼻をカットし頭の中心から発せられる電波のような雷のようなものを強調したのがブッド。

『磁力線』も「ハレー彗星」も、ともにRUNしてから表示されるまでに少し時間がかかるけど、モアレを利用して見事な絵を見せてくれます。こういった科学物(?)に強いのもズドラストビーチェくんの特徴だ。

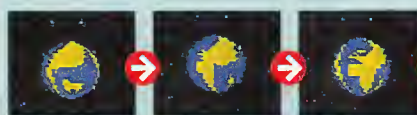
## 今月の1本

地球 \* ■岡山県・ストラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)

まず、リスト1を走らせると、回転する地球のCGデータをファイル名「EARTH」としてディスクに作る。それ以降は、リスト2を実行すれば、ああ美しい、宇宙に浮かぶ地球がくるりくるりと回る。究極の名作。



①下の写真のようにスムーズに回転する地球。カーソルキーの上を押すと回転するスピードが速く、下を押すと遅くなる



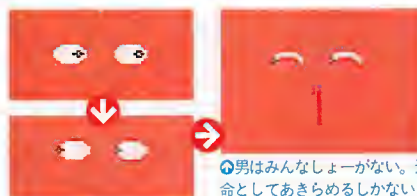
### ■リスト1

```
10 COLOR10,0,1:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:L  
INE(0,0)-(59,29),4,BF:DRAW"C10BM10,10L2E3  
R2G3R3E9R20F11G3R5013H10R4H7U4H4G10L5G3H  
3D16H5U5L5U5R7H3BM24,2004F2U2R3O2E2U3G1L  
3H2":PAINT(20,5)  
20 PAINT(25,23):COPY(0,0)-(40,29),1TO(55  
,0),1:X=57  
30 FORN=0TO6:FORM=0TO7:X=X-1:A=1:FORI=0T  
O14:A=A*1.25:COPY(X+16-A,0)-(X+16-A,29),  
1TO(15-I,30),1:COPY(X+14+A,0)-(X+14+A,29  
,1)TO(15+I,30),1:NEXT  
40 RESTORE50:FORI=1TO29:READA:R=15/A:T=0  
:A=A-1:FORN=0TOA:T=T+R:PSET(14-S,60+I),P  
OINT(15-T,I+30):PSET(15+S,60+I),POINT(15  
+T,I+30):NEXTS,I:COPY(0,60)-(30,90),1TO(  
M*30,N*30),2  
50 NEXTM,N:SETPAGE,2:BSAVE"EARTH",&H0,&H  
76A0,S:OATA3,6,7,9,10,11,11,12,13,13,13,  
14,14,14,14,14,14,13,13,13,12,11,11,1  
0,9,7,6,3
```

### ■リスト2

```
10 COLOR,1:SCREEN5:SETPAGE,1:BLOAD"EARTH  
,S:SETPAGE,0:FORI=0TO100:PSET(RND(1)*25  
6,RND(1)*212),RND(1)*14+2:NEXT  
20 FORN=0TO6:FORM=0TO7:COPY(M*30,N*30)-(M  
*30+29,N*30+29),1TO(110,80),0:S=STICK(0  
,1):IFS=1THENB=8+0ELSEIFS=5THENB=8-10:IFB  
=0THENB=1  
30 FORH=0TOB:NEXTH:M+N:GOTO20
```

## うまそームフフ♥\* ■岡山県・ストラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)



①男はみんなしょうがない。運命としてあきらめるしかない

```
10 COLOR15,9,9:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:CIR  
CLE(10,10),5,0,...,7:PAINT(10,10),0:CIRCL  
E(30,10),5,0,...,7:PAINT(30,10),0:LINE(0,  
20)-(55,30),15,8F  
20 CIRCLE(15,25),1,1:CIRCLE(35,25),1,1:F  
ORI=0TO10:COPY(I,20)-(I+40,30),1TO(0,40  
,1):COPY(0,5)-(40,15),1TO(0,40),1,TPSET:C  
OPY(0,40)-(40,60),1TO(100,80),0:FORJ=0TO  
20:NEXTJ,I  
30 SETPAGE,0:FORI=0TO15:PSET(119,95+(IMO  
O4)),8:PSET(121,95+I),8:FORJ=0TO30:NEXT  
NEXT:FORI=0TO4:CIRCLE(110,93-I),5,9:CIRC  
LE(130,93-I),5,9:NEXT  
40 GOTO40
```

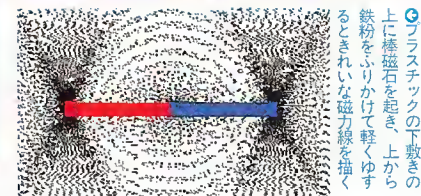
## 記おく術\* ■岡山県・ストラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)



①ビビ、と記憶の電波を発信、あふれるように思い出す

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5  
20 CIRCLE(128,73),43,8:PAINT(128,70),8:C  
IRCLE(128,80),45,11,2,9,3,5:CIRCLE(128  
,90),83,11,3,1,1,8:PAINT(128,150),11:F  
ORI=0TO1:CIRCLE(108+I*40,110),15,1,...,5:N  
EXT  
30 LINE(90,105)-(170,115),11,BF:DRAW"C18  
M118,155E5R10F5"  
40 FORI=0TO4:X(I)=128:FORJ=0TO4:CIRCLE(1  
28,73),J*5+1,15-I:NEXTJ,I:LINE(118,150)-  
(138,155),11,8F:ORAW"C18M118,153R208M128  
,73"  
50 FORI=73TO0STEP-3:FORJ=0TO4:X(J)=X(J)+  
RND(1)*6-4:LINE-(X(J),I),15:NEXT:SETAJU  
ST(RND(1)*9-4,RND(1)*9-4):NEXT  
60 GOTO60
```

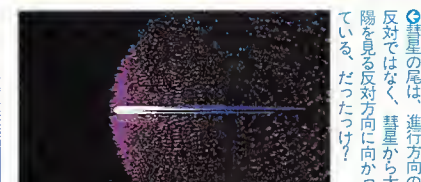
## 磁力線\* ■岡山県・ストラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)



①プラスチックの下敷きの上に棒磁石を置き、上から鉄粉をふりかけて軽くゆすくとききれいな磁力線を描く

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:SETPAGE,2:CLS:SE  
TPAGE,1:CLS:A=1:FORI=0TO8STEP3:A=A*1.1  
:CIRCLE(120,106),I*W,1,A:NEXT  
20 FORI=0TO9STEP8:LINE(I,0)-(92-I,212):  
LINE(164+I,0)-(256-I,212):NEXT  
30 FORI=8TO20STEP8:LINE(0,I)-(46,106):L  
INE(256,I)-(210,106):NEXT  
40 FORI=0TO250:A=RND(1)*6:COPY(I,A)-(I,A  
+206),1TO(I,0),2:NEXT:FORI=0TO212:A=RND(  
1)*6:COPY(A,I)-(A+250,I),2TO(0,I),1:NEXT  
50 LINE(40,98)-(125,110),8,8F:LINE(126,9  
8)-(210,110),4,8F:SETPAGE1  
60 GOTO 60
```

## ハレーすい星\*\* ■岡山県・ストラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)



①彗星の尾は、進行方向の反対ではなく、彗星から太陽を見る反対方向に向かっている、だったっけ?

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:FO  
RI=0TO212:X=RND(1)*450:FORK=3TO10:LINE(X  
,K,I)-(0,I),K:NEXTK,I  
20 FORI=0TO7:COLOR=(I+3,1,I,7):NEXT:SETP  
AGE2,2:CLS:FORI=1TO0STEP2:CIRCLE(74+I*2  
,106),I*2,11,...,I/60:NEXT:SETPAGE0,0:FOR  
I=70TO256:COPY(I,0)-(I,200),2TO(I,RND(1)*  
5),3:NEXT  
30 FORI=1TO200:COPY(70,I)-(256,I),3TO(70  
,RND(1)*5,I),0:NEXT:CIRCLE(80,106),3,15:  
PAINT(80,106):DEFINT A-Z  
40 X=RND(1)*206:COPY(0,X)-(150,X+6),1TO(  
80,103),0:SETAJUST(RND(1)*5,RND(1)*5):C  
OLOR=(11,RND(1)*7,RND(1)*7,RND(1)*7):GOT  
O40
```



## ランプ\*

■静岡県・鈴木雅博(16歳)

うーん、赤と茶色の光の感じが良いです、鈴木雅博くん(MS)の「ランプ」。プログラムはどうってことないけど、作品の格調は高いなあ。色の選択がうまくいっています。

そういえば、夏に山の民宿に行って、明かりが暗いのを味をしめてから、このごろ夜は蝋燭を使ったりして闇を楽しんでいる。明かりが暗いと、音も小さいほうが快適。ラジカセでアルメニアの民謡を聴いています。



④油がきれかっている。真っ暗になっちゃいそうな山の夜だ

```
10 DEFINT A-Z:DEFN R(R)=INT(RND(1)*R):SCREEN5:FOR I=2010:COLOR=(I,0,0):NEXT:FOR I=106:CIRCLE(127,106),I*16,1:PAINT(127,105+I*16),I+1,1:NEXT:PAINT(0,0),8,1:FOR I=102:CIRCLE(127,106),I*16,10:NEXT
20 DRAW"C10BM110,133G23R80H23BM87,156D38R80U38BM120,42M53,74R14BM134,42L14":CIRCLE(127,26),15,9:FOR I=0T03:READA:PAINT(127,A),9,10:NEXT:DATA43,75,155,157
30 FOR I=0T07:A=I:GOSUB50:NEXT:R=RND(-TIM E)
40 A=FNR(5)+3:GOSUB50:GOTO40
50 8=A*2:COLOR=(9,8,8):FOR J=2T08:COLOR=(J,A,0,0):A=A-1:A=A-(A>0):NEXT:RETURN
```

## つむじなし男\*

■東京都・大家のケンちゃん(16歳)

おお、この太い眉と地味な目は、となりのテクノポリスの若き副編集長にそっくりだ。つむじがないので髪がまっすぐに伸びる、ということから、カーソルの上下で髪が伸びたり縮んだりする大家のケンちゃん(M)の作品。こんなやついねーよ。1年に1回、夏になると丸坊主にする、隣の若き副編集長への青春に思いを馳せるのであった。



④Xの皆さんも、カーソルキーの下ですっきり坊主頭へ……

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:CLS:CIRCLE(127,120),20:LINE(127,140)-(127,180):FOR I=0T01:FOR J=1T01STEP2:LINE(127,140+I*40)-STEP(J*20,10):LINE-STEP((1-I)*4+J*-1,15+I*5):NEXT J,I:FOR I=0T01:CIRCLE(112+I*30,168),3
20 LINE(107+I*40,210)-STEP(7*(I*2-1),0):NEXT:FOR I=2T014:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:DEF FNA(A)=INT(A+.5):A=1
30 FOR I=0T01:J=I*2-1:FOR K=0T02:LINE(123+I*8,117+K-(K*2)*3)-STEP(J*10,0):NEXT:PSET(118+I*18,123):NEXT
40 P=3,1415926536*:FOR I=30T0150STEP6:A=1-A:X=COS(P*I/180):Y=SIN(P*I/180):FOR J=0T012:K=J*5+21:L=K+4:LINE(127+FNA(X*K),120+FNA(Y*K))-(127+FNA(X*L),120+FNA(Y*L)):J=J+A:NEXT J,I
50 C=14
60 S=STICK(0):C=C+(S=5ANDC>1)-(S=1ANDC<14):COLOR=(C,0,0,0):COLOR=(C+1,7,7,7):GOTO60
```

## 射撃\*

■兵庫県・健郎太(14歳)

わかりやすい作品です。射的の的が表示されたところで、カーソルキーを押すと鉄砲(?)の玉を発射、弾痕が的に付く。何点のところに貫くかはランダムなので、友達と5回射撃の合計で高得点を競うなども可。健郎太くん(MS)、シンプル&ストレートが良いですね。次はロビンフッドかな。



④バンバンバン、と撃った結果は右のようになりました

```
1 COLOR15,15,1:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:FOR I=0T07:READAS:BS=BS+CHR$(VAL("H"+A$)):NEXT:SPRITES(0)=BS:DATA00,48,38,FE
2 FOR I=0T04:CIRCLE(128,106),100-I*24,8:NEXT:COLOR1,15:FOR I=0T03:PRESET(30+I*24,106),15:PRINT#1,MIDS("1035080",I*2+1,2):NEXT:PRESET(120,112),15:PRINT#1,"100":PAINT(0,0),1,8:R=RND(-TIME):DATA3C,3C,3A,40
3 IFSTRIG(0)<>0THEN4ELSE3
4 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,90:SOUND13,1:PUTSPRITEK(RND(1)*150+50,RND(1)*110+50),1,0:FOR I=0T030:NEXT:IFK=31 THENRUNLSEK=K+1:GOTO3
5
```

## おちていく星\*

■山形県・岩浪弘(14歳)

これは「ハレー彗星」と似ているんだけどやっぱりきれいなので、あえて採用した。岩波くん(M)、大気との摩擦で燃えていく星のちらつきが素敵です。隕石は毎年かなりの数地球に落ちてくるんだけど、その大半が地上に到達する以前に燃えてなくなってしまうらしいです。名も知らぬ遠き星より。



④空から星が落ちてくる。キミの頭、ボクの台所がドツカーン!!

```
1 COLOR,1,1:SCREEN5,1:SPRITES(0)="xwvwvx":SETPAGE,1,CLS:FOR I=2T08:COLOR=(I,1,1,1,1,0):FOR J=0T020:X=RND(1)*12:PSET(X,I*10+J-20),I:NEXT J,I:SETPAGE,0:COLOR=(15,7,5,2):PUTSPRITE0,(120,91),15
2 FOR I=10T00STEP-1.6:COPY(0,0)-(12,70),1TO(120,I+20):NEXT:GOTO2
```

## 未来の自動ドア

■青森県・R.S.O.(16歳)

これのどこがいいんだ的な視線を浴びつつも、やっぱり想像力をかき立てる音だけの作品も大切、R.S.O.くん(M)の未来の自動ドアの音を聞いて鉄腕アトムを想像した塾長は、即決でサイヨーしたのである。プログラムが超短いのもたまらん。

```
1 FOR I=0T099:SOUND8,15:SOUND0,0:SOUND8,0:NEXT
```

## ライトサーベル

■岡山県・木村大輔(15歳)

木村大輔くん(M)の「ライトサーベル」は、スペースキーを押すと「ブーン」という音とともに緑の光の刃が伸びる。スターウォーズなのだ。

そうそう、この前、ビデオで黒沢明監督の「隠し砦の三悪人」を見たら、スターウォーズIの凸凹ロボット・コンビにそっくりだったのでびっくり。なーんだ、ここにネタがあったのだね。昔の黒沢作品の娯楽度が高いのにも目から鱗が落ちます。



④ブーンと伸びるライトサーベル。ダースヴェーダーを倒せ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2
2 LINE(123,132)-(127,136),14,BF:LINE(124,138)-(126,179),14,8F:FOR T=0T01:T=-STRIG(0):NEXT
3 FOR I=85T0205STEP15:A=200:A=A-I:LINE(124,A)-(126,A+15),3,8F:SOUND7,234:SOUND5,239:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
4 FORS=0T01:S=-STRIG(0):NEXT:FORE=0T0120STEP10:LINE(124,E)-(126,E+10),1,BF:NEXT:GOTO2
```

## 人生\*

■埼玉県・チグリスユーフラテス  
ナイルンダスGAN★P(18歳)

最後は、つらく悲しいGAN★Pの作品(称号にインダスを追加)でしめくろう。「人生は終わりのなき階段をただひたすら登るが如し」、家康も泣き出しそうなメッセージ、見方によって、止まっているようにも、階段を後ろ向きに下りているようにも見えるのがミソ。だんだんテンポが速くなっていくのが脅迫的ですなあ。



④人が人が、ただただ連なり登っていく画一的な人生

```
10 COLOR14,1,1:SCREEN5,1:SOUND7,49:P=0:F=200
20 PS(0)=STRING$(2,24)+CHR$(8)+CHR$(24)+CHR$(8)+CHR$(24)+STRING$(2,20):PS(1)=""0h"+CHR$(144)+STRING$(2,16)
30 FORS=0T031:PUTSPRITES(S*8-4,S*5+11),15,0:LINE(0,S*5+28)-STEP(S*8+8,30),,8F:NEXT
40 SPRITES(0)=PS(P):SOUND6,P*30:PLAY"SM400C32":FORL=1T0F:NEXT:P=1-P:F=F+(F>50):GOTO40
```





# ヒーロー・オブ・ランス

テーブルトークRPGで有名なあのAD&Dが、  
アクションRPGとなってMSXに初見参だ！

ポニーキャニオン

☎03-3221-3161

発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	7,500円

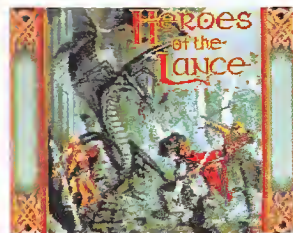
## 正統派RPGのシナリオとアクションゲームの合体！

みんなはテーブルトークRPGというのを知っているだろうか？ 名前ぐらいは聞いたことがあると思うんだけど、ボードゲームのようにサイコロなんかを使って、ゲームマスターと呼ばれる人を中心に数人でプレイするゲームなのだ。そのなかに『AD&D(アドバンスト・

ダンジョンズ&ドラゴンズ)』というのがあって、この『ヒーロー・オブ・ランス』はその『AD&D』をパソコンゲーム化したものなのだ。このゲームのシナリオは『ドラゴンランス戦記(富士見文庫)』の第1巻のクライマックスを元にしていて、タイトルもそれにちなんでいるんだ。も

ともと『AD&D』の世界を小説化したものだから、先に読んでおくとかゲームにのめりこめるぞ。

さて、じつはこのゲーム「いわゆるRPG」ではない。アクションゲームにRPGっぽい背景を持たせたような感じで、プレイヤーは文字通り『AD&D』の世界を走りまわるのだ。



④これがオープニング画面だ。最初のコマンドで飛ばすこともできる

## 自分の操るキャラクタの基本操作を覚えておこう

このゲームはアクションRPGだから当然キャラクタの操作が大事な要素となる。走ったり、ジャンプしたりするのは基本だが、いちばん肝心なのは戦闘だ。

日頃から武器や魔法を十分に使いこなせなければ話にならない。あとで説明するけど、モンスターによって操作するキャラを変えることもあるんだ。

### アクション

プレイヤーの操作するヒーロー達は歩く、走る、跳ぶ、の3つのア

クションを基本にしてザク・ツァロスの遺跡の内部を冒険してゆく。なかなかリアルな動きを見せてくれるぞ。



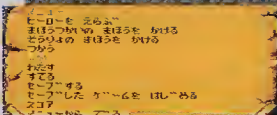
④ジャンプをするには走りながらスペースキーを押せばOK。ちなみに魔法使いのレイストリンならば杖の力を借りて、ほかの仲間よりすこし長く跳べる

### メニュー

ヒーローを選ぶ、アイテムを取る、捨てる、渡す、セーブする、などのコマンドはメニューウィンドウを開いて操作するのだ。



④「ヒーローを選ぶ」で操作するキャラを変えるときはこの8人のなかから選ぶ



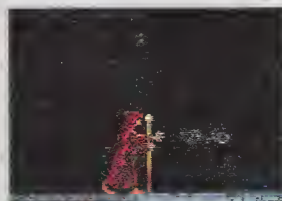
④アイテムを取るためには、メニュー画面で「とる」を選ばなければならない。けっこうめんどくさい

### マジック

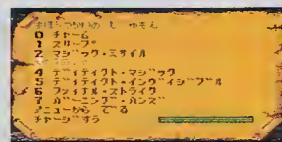
魔法使いの攻撃と防御の魔法、僧侶の回復の魔法の2種類があり、それぞれの杖がなければ使うことができない。杖には魔力が宿っていて魔法を使うたびに魔力を消費していつてしまうのだ。



④僧侶の魔法は青水晶の杖を使えるキャラが、上段にいれば使える



④魔法使いの魔法はレイストリンを操作していないと使えない



④魔法使いの魔法を使うには1度このメニューで唱える魔法を選んでおく

### バトル

戦闘には接近戦と、射撃戦とがあって、それぞれに違った武器を使う。敵との距離が画面の横4分の1以上あるかないかで判断されるので、状況によって使いわけよう。ちなみに魔法は射撃戦用だ。



④スペースと下を押すとしゃがめる。撃ってくる敵と戦うときに有効だ



④接近戦をするなら、とりあえずこいつにまかせろ



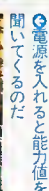
④離れている敵には射撃攻撃をうまく使って、ダメージを受けないようにする



**個性豊かな8人のキャラクタすべてを使いこなせ!!**

このゲームでは自分のオリジナルキャラを作ることはいかない。最初から8人のキャラが用意されていて、そのキャラを取っ換え、引っ換えしながら遺跡のなかを探索して行くのだ。最

初から8人パーティを組んでいるわけだ。しかも、経験値もレベルアップもないから能力値は初期値のまま変化しない。8人のキャラの特徴を把握していなければ、一歩も進めないだろう。





タンサラス (タニス)			
体力度 16	敏捷度 16	種族 ハーフ・エルフ	職業 戦士
知識度 12	耐久度 12	接近戦用 ロングソード+2	射撃戦用 弓
賢明度 13	魅力度 15		



キャラモン・マジエーレ			
体力度 18	敏捷度 11	種族 人間	職業 戦士
知識度 12	耐久度 17	接近戦用 ロングソード	射撃戦用 槍
賢明度 10	魅力度 15		



レイストリン・マジエーレ			
体力度 10	敏捷度 16	種族 人間	職業 魔法使い
知識度 17	耐久度 10	接近戦用 杖	射撃戦用 魔法使いの魔法
賢明度 14	魅力度 10		



スターム・ブライトブレイド			
体力度 17	敏捷度 12	種族 人間	職業 騎士
知識度 14	耐久度 16	接近戦用 両手持りの剣	射撃戦用 射撃戦不可
賢明度 11	魅力度 12		



ゴールドムーン			
体力度 12	敏捷度 14	種族 ケシュ族	職業 僧侶
知識度 12	耐久度 12	接近戦用 青水晶の杖	射撃戦用 僧侶の魔法
賢明度 16	魅力度 17		



リヴァーウィンド			
体力度 18	敏捷度 16	種族 ケシュ族	職業 羊飼い
知識度 13	耐久度 13	接近戦用 ロングソード+2	射撃戦用 弓
賢明度 14	魅力度 13		



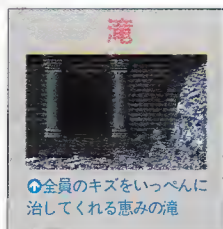
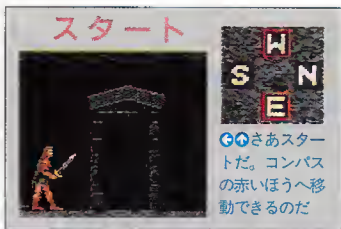
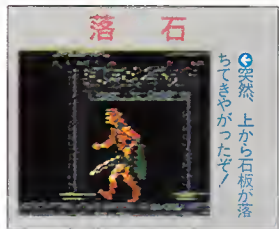
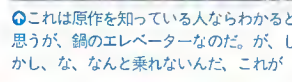
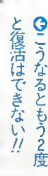
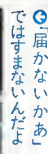
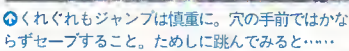
タッスルホッフ・バーフット			
体力度 13	敏捷度 16	種族 ケンダー族	職業 盗賊
知識度 9	耐久度 14	接近戦用 フーバック	射撃戦用 スリング
賢明度 12	魅力度 11		



フリント・ファイアフォージ			
体力度 16	敏捷度 10	種族 丘ドワーフ	職業 老戦士
知識度 7	耐久度 18	接近戦用 バトルアックス	射撃戦用 スローイングアックス
賢明度 12	魅力度 13		

## ザク・ツァロスの遺跡にはイベントがいっぱいだ

あたりまえのことだが、すんなりと遺跡の探索ができるわけじゃない。遺跡にはさまざまなトラップがあるし、モンスターもソロソロ出てくる。ときには剣で、ときには魔法でと臨機応変に切り換えなければ、とてもクリアすることはできない。ここでは遺跡のなかの代表的なしかけを載せてみたぞ。







ENT NEWS

# ぷよぷよ

コンパイル

☎082-263-6165

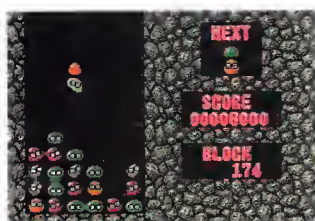
10月25日発売予定

媒体	CD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

あの『テトリス』や『コラムス』タイプのアクションパズルゲーム『ぷよぷよ』。随所にほどこされたコンパイル流の味つけが、なんともおいしいぞ。

## へんてこりんな名前だけどルールはかんたん

つぎつぎ降ってくるグミのような物体「ぷよぷよ」を、くっつけては消していくというアクションパズルゲーム。誰にでもわかるかんたんなルールと、楽しいキャラや音楽は最高で、やみつきになることまちがいない。



このゲームの基本。エンドレスモードだ

ゲームは「ENDLESS、MISSION、2人プレイ」から、好きなモードを選んで遊べるようになっている。ゲーム中に出現するお助けキャラやBGM、さらに難易度まで自由に選択できるというのもうれしいぞ。

ゲームは「ENDLESS、MISSION、2人プレイ」から、好きなモードを選んで遊べるようになっている。ゲーム中に出現するお助けキャラやBGM、さらに難易度まで自由に選択できるというのもうれしいぞ。

お助け  
キャラだ

ビッグ  
フユ



分を消してくれる

カー  
バンクル



こいつが歩いたあと  
は、色がおなじになる

## 2人プレイは熱くなるぜ!

「ぷよぷよ」のなかで、いちばん燃えるのが2人プレイモード。このモードでは、ある一定の得点ごとにお邪魔キャラの「透明ぷよ」が出現し、対戦相手側に落ちる。こいつは単独で消すことができないため、ものすごくめんどろくさい。透明ぷよは、となりあったぷよぷよが消えたとき

透明  
ぷよ



2人プレイのとき  
に出現するお邪魔キ  
ャラの透明ぷよ

やられた!



一気にやられた! これはキツイ

きのみ一緒に消えるのだ。いちどにとった得点が大きいほどたくさん落ちるので、一気にぷよぷよを消すように仕組むと相手が困っておもしろいぞ。微妙なかけひきに熱くなるのだ。

スタート



ゲームスタート。まだまだ余裕

勝った!!



2プレイヤーは仕こみすぎて自爆

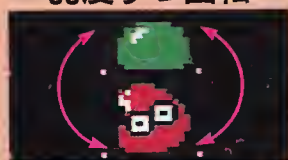
## 基本ルール

落ちてくるぷよぷよをすばやくタテ、ヨコに回転させ、おなじ色のものを上下左右(ナナメはダメ)に4匹以上つなげていく。くっついたぷよぷよたちは消え、上のものが落下。積み重なって、出現位置をふさぐとゲームオーバーだ。



くっついたときのぷよぷよの目に注目!

## 90度ずつ回転



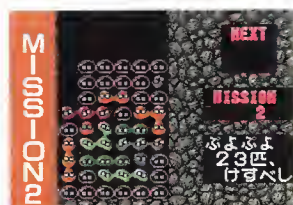
ぷよぷよは2匹ずつ落ちてくる



グレーのぷよぷよは消え、緑が落下した

## MISSIONを遂行する

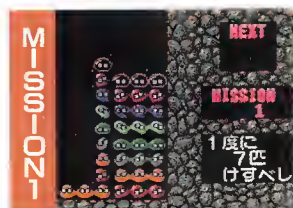
このMISSIONモードは、面ごとにそれぞれ違った条件がだされ、それをクリアすると次の面へと進める。全部で52面あり、先へいくほど難解になっていく。セーブ機能があるので、電源を切っても大丈夫だぞ。



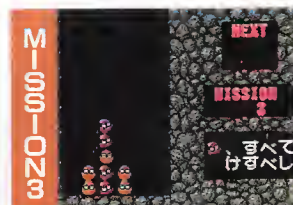
このへんは、まだちょろいちょろい



横一列で6匹。まずグレーを消そう



いちばん下のオレンジ色さえ消せば……



まん中のオレンジさえ消せばいいのだ



ちょうど12ぷよスペースがある。楽勝!





FAN-NEWS

# キミだけに愛を…

GAMEテクノポリス期待の新作は、美少女ソフトの王道、正統派学園モノAVGだ！ どうだっ!!

GAMEテクノポリス

☎03-3200-9834

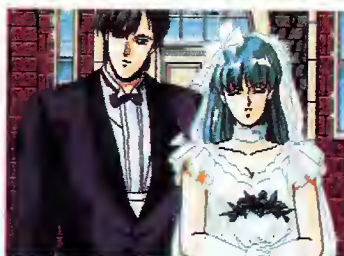
発売中

媒体	LD × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

## SFでも、ファンタジーでもない。理屈ヌキの美少女ソフトだ!!

### ♥ストーリー

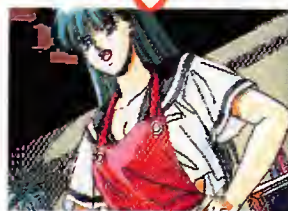
先週、ボク=早坂秋緒にアネキができた。それは、なんとボクが片思いしていた先輩の紺野美沙さんだったんだ。とはいっても、結婚式が行われただけで、入籍するのは美沙さんが高校を卒業してからになっている(つまり婚約したってワケ)。その式が終わると、2人は新婚旅行へ出発した。ところが、花嫁の美沙さんがひとりだけで帰ってきてしまったんだ。アネキは旅行先に到着するなり、美沙さんを残して、どこかに行ってしまったらしい。そんなことをされて



♣ストーリーは、この豪華な結婚式からはじまる

も、自分は紺野家の養女なので、この結婚を破棄できないと美沙さんはいう。アネキの婚約者とはいえ、美沙さんはボクの片思いの相手。いまこそ、美沙さんのハートを射止める最後のチャンスってわけなのだ!!

♣なぜかひとりで帰ってきた美沙さん



♣いまでは美沙さんが家事をしてくれる♡

### ◆システム

このゲームは、オーソドックスなコマンド選択式のAVGだ。特殊なシステム、奇抜なイベントは、いっさいない。その分、ストーリーはわかりやすいし、♡に熱中できる感じだぞ!



♣いつでもボクだけを見てほしい

## 美少女がいっぱい……だからね、♥♥もいっぱい!!

### ♥ムリはダメよ

このゲームの目的はあくまでもヒロインの美沙さんを射止めることだ。とはいっても、ゲームを進行させるためには♡も大切な要素になっている。ここで気をつけないといけないのは、♡はすべて合意の上でなければならぬということ。ムリは禁物だよ。必ず相手から誘ってくれるハズだからね。とくに、美沙さんの入院した病院で知り合



♣ああ、夢にまで見た美沙さんとの♡♡!

う麻衣ちゃんには要注意だぞ。結末はマルチエンディングになっているので、美沙さんの愛を勝ち取るまでガンバリョー!

### ♥少しだけネ

このゲームには美沙さんをはじめ、ホントにたくさんの美少女たちが登場している。ここでは、そのなかでもとくに秋緒と深〜くかわってくる人物たちを紹介しておこう。



♣彼女は、ぜんそくのため入院している



♣秋緒のクラスの担任教師だ



♣秋緒の兄、聡(そう)を追って来日した

### おしえてあげる!

♡には攻略の手順があるんだけど、それは、礼子先生がバッチリ教えてくれる。ゲームに登場する美少女たちは、その攻略手順を応用すればラクにクリアできるんだ。美少女たちに嫌われないためには、礼子先生に個人教授をしてもらおう!!



♣「やさしくキスして♡」と礼子先生



♣秋緒に片思いしている幼なじみ



♣秋緒のクラスの不良少女



# DM fan

オリジナルゲームが見逃せないDSに、ますます女の子にみがきのかかるピンクソックスと、今月も元気いっぱいのDMである。秋の夜を過ごすにはDMがいちばんかなあ。



## DS#30

● 2D × 2D MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)  
● コンパイル

コンパイルには夏バテという言葉がないらしい。秋になってホッとしたところに、だいたい気がぬけて、カゼをひいたり、体がだるくなったりするというのに、今月はギンギンにとばしている。特に、『笑うせえるすまん』はデモだけど、ほんとうによくできている。声のサンプリングまであって、もうそのものズバリ。これだけ原作そっくりだと、誰も文句はいえない。いやあ、とにかくなかなかなのである。それと、遊べるものとしては『ぶよぶよ』なんかいいですね。この手のゲームは、女の子も興味をもってやるから、2人で楽しんでほしい。キャラクタもかわいし、うってつけた。そうそうオリジナルゲームの『ケロ助の冬じたく』は休みだって。



● 最近山に登るのが流行のきざしをみせているとか

冬じたく」もおもしろい。ケロツピとはほど遠いキャラクタが、冬をまえにして、池のスイレンの葉の上にあるエサを取ってまわるというもの。アクションゲームですね。

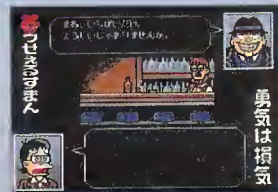
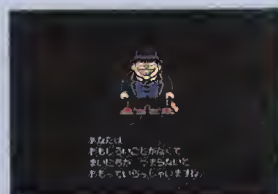
で、このほかにオンライン小説やら、『にゃんぴ』の面データ、クイズなどが入っていつもどおり。そうそう『ノーザンクォーターズ』は休みだって。

## 笑うせえるすまん⑦

あのニンマリした顔は忘れられない。そして、あの声にあのセリフ。しのびよる恐怖みtainなもの。いつか、突然こいつに声をかけられてしまったら……と思うとぞっとする。でも会ってみたい。そんな我々の気持ちをほどよくすぐる『笑うせえるすまん』のゲームのデモが登場。今回はそういうわけで、遊べるわけじゃないんだけど、ゲームの宣伝の仕方がまさにそのま



でなんだかとても気味が悪い。「ほんとうはほしいのにガマンしてる」なんていうのだ。これにはびっくりだ。



## ぶよぶよ⑧

アクションパズルはもうあきた、なんていっていてもこの『ぶよぶよ』を一目見てしまったら、もうダメ。ちょっと私にやらせてよ、てな調子でついはいまりこんでしまう。30分といわず、1時間でも2時間でもやめられない危険なゲームだ。上から落ちてくるぶよぶよを命令どおりに合体させて消す、ただそれだけだけなんだけど、ほんとうにそれ

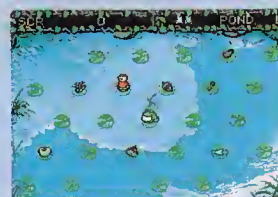
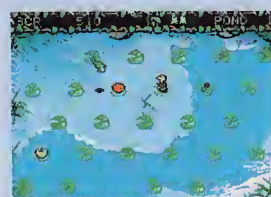
だけなんだけど、キャラクタがかわいし、音楽もいいし、好きにならずにいられない。



## オリジナルゲーム ケロ助の冬じたく⑨

ケロ助というのは池に住むまじめなカエル。冬をひかえて今のうちに食料をたくわえようと大忙しなのだ。インソップ物語の『アリとキリギリス』のお話のような設定だ。でも、ゲームのほうはいつもの力の入った内容で、これはこれは楽しい。スイレンの葉の上にある食料を飛び移りながら拾っていく単純なアクションだけど、2度乗ると葉がび

びわれて池にドボン。これではいけない。ジャマものもある。頭を使わなくてはね。



## ★コンパイルからのお知らせ★

急な話で申しわけないが、もう探してもどこにも売っていない『魔導物語』を2本だけおわけしようと思う。これは最近になって偶然に倉庫のすみにあったものをコンパイルの田中さんが発見したもの。応募の方法は左のほうにいるカーバンクルの写真を切り取って、官製ハガキに貼り、①住所(〒)②名前③年齢④電話番号⑤持っている機種とメーカーと名前、を明記して申しこ





※マーク……デモ  
 ①マーク……遊べるもの

## MSX・FAN 体操人類マッドマン①

このゲームに編集部では、いったい何人がはまったろう。針金細工ふうの人間を操ってクルクルとジャンプして赤い旗を取っていく。敵をよけながらもジャンプを繰り返し、旗を取る。敵が気に入らなければジャンプの途中で頭突きをすればOK。リビート機能がついた念の入った作品だ。



## 2DD ピンクソックス7

前号で連載ものの「誰か……」が終わっちゃって、今度は何が始まるのだろうと楽しみにしていたら、やっぱり期待に添えてすぐれものの企画がスタートした。1つは「濡れたガンキャン」というAVG。人気のピンクソックスギャルズの3人が登場するゲームだ。あの、クリクリとした表情が存分に見られるとはなんともううれしい話だ。今

回は、3日まえからまなみが突然いなくなった、というところから始まる。そこへ、彼女とそっくりの子が転校してきたからたいへん。じゃあ、まなみはいったいどこへ行ったのか、あるいはその子がまなみ自身なのか……謎は謎をはらみつつ、謎の転校生がさらに2人増えて、いったいどうなってしまうのか、といったストーリー。まあ、よくわからないだろうけど、ピンクソックスギャル危機一髪、という感じかな。それと、「世界名作劇場」もなかなか。いやらしいエッチがうまいな。今回なんか赤頭巾ちゃんが、こともあろうに狼さんと……なんてゆるせない。微妙なアニメ処理も泣かせる。で、今回も二重丸。

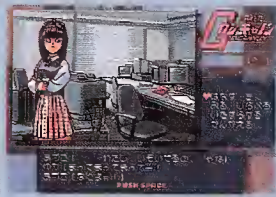


● 2DD × 2 MSX 2/2 + 3,600円・発売中  
 ● ウェンディマガジン

## 濡れたガンキャン①

ピンクソックスギャルズの3人が登場するAVG。ストーリーは、突然3日まえからまなみがいなくなったところから始まる。いったいどこに行ったのだろうと心配していると、まなみにそっくりな女の子が突然転校してきたのだ。しかもその日のうちに後2人も転校生がやってきた。みんな同じ高校からだ。これは何か起こりそうな気配だ。それにしてもまなみのそっくりさん

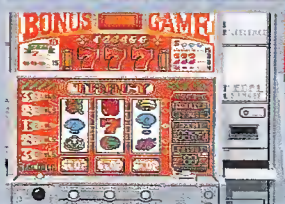
は、ほんとうにまなみではないのか。謎は深まるばかりだ。はてさてこの事件の行きつく先は、いったいどうなるのだろうか。



## スロッター伝説①

単純明快なパチスロ。コインをたて、よこ、ななめ、にかけて、絵がそろえば何倍かのコインがもどってくる、というもの。このパチスロをする人たちをスロッターというのだそう。で、今回のモチーフになったパチスロは、パチスロ界では有名なウィングルという台がベースなのだそう。知りませんでした。そうそう、当然のことながらコイン

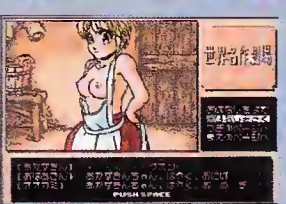
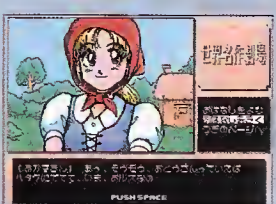
の数に応じて女の子が登場。もちろんみんなのご期待に応えるという。エッチだなあ。



## 世界名作劇場 赤頭巾ちゃん①

絵本をめくっていくように、パソコンでお話を楽しむという企画。アドベンチャーゲームのようにあるコマンドを受けつけないと先へ行けない、ということはない。どんどんつぎのページに行くことが可能。その代わりゆっくりプレイしたときは、独特のアニメーションが見られるようになっている。目パチというアニメーション処理はよく知

っていると思うけど、これはそれ以外のところがアニメーションする。わかったかなあ〜？



でほしい。抽選で2名のみ購入方法をお知らせする。価格は消費税と送料を足して9200円(74円サービス)。ハガキの送り先は〒732広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号コンパイル「田中さん魔導物語ほしい・Mファンは一生買いつづけるぞ」の係まで。しめ切りは10月13日の消印分まで。発表は次号DMfanの欄外で。



## 今月の 新装開店第2回!!

# いしょく情報

先月の原稿を書き終わって、しかも校了(要するに最終チェック)が終わってから、リバーヒルから緊急連絡が入った。なんと「ブライ下巻完結編」が発売されるというショッキングなものだった。だがとうとう直しはきかず、先月号はそのまま発売になってしまった。

けど、出るのである。プレッシャーをかけてるつもりはなかったが、結果的にプレッシャー

をかけてるようような状態になってしまって、本当に関係者には迷惑かけたような気がしないでもないが、発売が決まってるらしいかぎりである。記念にリバーヒルから送られてきたファックスを全文掲載してみよう。

送り状には「『ブライ下巻完結編』MSX移植決定/ レリース1枚」。「お世話様になります。急展開で以上のようなことになりました。詳細は決まり次第ま

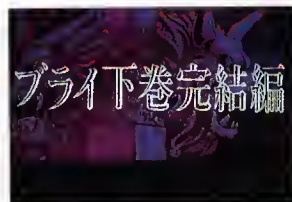
## 今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	131
2	1	シムシティ	イマジニア	PG	108
3	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	75
4	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	52
5	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	41
6	5	ダイナソア	日本ファルコム	P	36
7	9	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	31
8	18	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	28
9	6	ストリートファイターⅡ	カプコン	A	27
10	24	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	P	24
11	8	天地を喰らう	カプコン	GA	20
12	14	A.Ⅲ A列車でいこう	アートディンク	P	18
13	10	ロードモナーク	日本ファルコム	P	17
13	11	ファイナルファイト	カプコン	GA	17
15	12	ジーザスⅡ	エニックス	P	12
15	—	はなたーかだか!?	タイトー	G	12
15	73	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	12
15	24	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	12
15	20	ポピュラス	イマジニア	PG	12
15	83	栄冠は君に	アートディンク	P	12

■ 9月号アンケートハガキ1000通より集計

※ Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

## 『ブライ下巻完結編』ついに移植決定!



④とうとう発売の決定した「ブライ下巻完結編」(画面写真はすべてPC-98版)

たお知らせいたします」。

では本文いくぞ/

「弊社の『ブライ下巻完結編』のMSX移植につきましては、各方面からお問い合わせいたしておりましたが、先日、同作品のMSX移植が正式に決定いたしました。発売は来年を予定しておりますが、その他の詳しいことは未定となっております。

弊社では、MSXユーザーの皆さまに多大なご支援をいただいております。この決定で、多くの声にお応えできまことを心より喜びと同時に、皆さまに気に入っていただける作品作りをめざしたいと思っております。

同作品に関する詳細なインフォメーションは、決まり次第、随時このレリース等でお伝えしていく所存です。これからリバーヒルソフトの作品をよろしくお願ひ申し上げます。

まずは、取り急ぎお知らせ申し上げます。

どうですか。どうですか、つてばおばおが力んでいうことも



④これに関するハガキは、毎日山のように編集部へとどいていた



④はやくMSX版の画面が見たい。ドキドキワクワク!!

ないけど。こういった、いいニュースは伝えるのが楽しい。

今月はいいニュースがもり沢山で、『プリンセスメーカー』も移植されそう、という情報が入ってきている。これは確実というわけじゃないが、かなり期待できそう。次号ではもう少し、情報をお伝えできそうな気がする。そのかわり、といっはなんだが、正直な話「サイレントメビウス」は厳しい状況である。これも水面下で話は進んでいたわけだが、その進展が思わしくないのである。ええーい、めんどくさいから本当のこと書いちゃおうかな、とも思うがそうもいかない。つらいところではある。

むむ、今月はニュースで終始してしまった。チャートは見ての通りである。

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	832
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	721
3	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	457
4	5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	434
5	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	404
6	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	361
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	313
8	9	天地を喰らう	カプコン	GA	284
9	8	ポピュラス	イマジニア	PG	277
10	10	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	203

■ 1991年1月号より9月号までの集計



# On Sale

## 発売中のNewソフトを再チェック

話題の『ソーサリアン』が発売になり、順調な売れ行きを見せているようす。また、『グラフサウルス Ver.2.0』も登場。CGファンはチェックかな!?

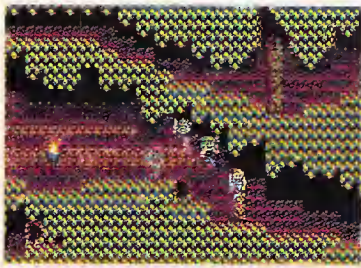
協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種〉の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。☞はMSX-MUSICに対応したソフト。



## 8月3日から9月7日 までに発売されたソフト

- 8月9日 ディスクステーション#28(D)/コンパイル/1,940円☞  
10日 ソーサリアン(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円☞  
23日 グラフサウルスVer.2.0(D)/ビッツ/12,800円  
30日 ソーサリアン(D:タケル販売版)/ブラザー工業/6,800円☞  
9月6日 ディスクステーション#29(D)/コンパイル/1,940円☞



☞つっこくくらい詰面に登場の「ソーサリアン」人気が大爆発なのだ!!



☞お約束のディスクステーション#29

☞グラフサウルスVer.2.0



## J&P 渋谷店 売り上げベスト10

以前にくらべると新作の数が減っているが、「信長」「銀英伝」は強い。あと、ピンクソックス

が毎月ランクインしているのも見逃せない。トップは予想どおり「ソーサリアン」だ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	ソーサリアン	ブラザー工業
→	2	2	ディスクステーション#28	コンパイル
→	3	3	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	4	8	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
↗	5	7	ディスクステーション#26	コンパイル
↗	6	9	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↗	7	10	ナイキ	カクテル・ソフト
↘	8	4	銀河英雄伝説ⅡDX Kit	ボーステック
↗	9	—	DPS SG	アリスソフト
↗	10	—	はっちゃけあやよさんⅡ	ハード

☞ディスクステーション#26が3か月連続で登場、もうスコインだからあ!

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(8月1日から31日までの集計)



## ユーザーの主張

### 今月の『珍プレー好プレー(激ペナ編)』

Mファン恒例の激ペナ大会も終わり、プロ野球も西武と広島優勝が幕を閉じた(これはあくまでも9月13日現在の予想だが)。では、シーズンオフは何をするべきか? それはやっぱり「激ペナ2」しかない! というわけで、今月発表するテーマは「珍プレー好プレー(激ペナ編)」なのだ。

●「いやー、Mファンも激ペナ2すっきやねえ。付録ディスクのなかにもチームデータを入れんでもええやん」(大阪府/桑野和之)

という意見もあるが、まあ、いいじ



☞究極の野球ゲーム「激ペナ2」

ゃんか。好きなんだから。みんなからのハガキだって、すこくたくさんといたんだぜ。発売してから、もう2年になるというのに、いまだに激ペナ2の人気は衰えないんだからスゴいよね。あらためて激ペナ2の完成度の高さを痛感してしまったのだ。そんな大人気のこのゲーム。ここでは、読者のみんなの遊び方や、楽しいエピソードをいくつか紹介していこうと思う。

●「ボクが兄と対戦するときのルールを書きます。①HR40本以上の選手は作らない。HR35本以上は3人まで。②代打はかならず1人は作る。③常識では投げられないような球(いちど右にまがってから左にまがるような球)は投げない。④ヒットを打った打者走者は、野手の捕球後はつぎの塁へ走らない。⑤エラーやボールがそれた場合はデイクワンベース、などです。これを守るとゲームがしまっておもしろくなります。1安打完封とかノーヒットノーラ

ンなども出ます」(兵庫県/中島健治)  
たしかに激ペナ2って大味なところがあるから、自分たちでルールを決めて遊ぶといいかもね。打撃戦もいいけど緊迫した投手戦もいいものよん。

●「1989年5月20日に、延長62回、2時間6分にもおよぶ試合をしました。なぜ、このような試合ができたかというと、全員1割打者、投手3人199km/hという技を使ってバッターを打てないようにしたからです」(東京都/小柴高志)

これも、まえのハガキとおなじようなもの。へたに62回までいっちゃうと、試合を終わらせたくなくなっちゃうんじゃないかな。いっそのこと、何回までつづけることができるかにチャレンジしてみるとかね。

●「ボクがMSXを使いはじめたまもないころ、なんとJ&Pメディアランドで激ペナ2が800円で売られていた。そのころは激ペナ2のことをよく知らなかったから買わなかったけど、いま思うとくやしなくてくやくて……」(大阪

府/吉村一真)

定価でもほしい子はいっぱいいるよ、きっと。それなのに800円とはねえ。いやはや惜しいことをしたもんだ。

●「このコーナーを使って激ペナ3のアイデアを募集するってのはどうですか?」(千葉県/市川謙三)

それいいねえ。激ペナ大好き子がいっぱいいるんだから、将来発売されるであろう「激ペナ3」のアイデアを募集しちゃおう。もしかすると、コナミの人がその記事を読んで、「よし、作っちゃおう!」なんていうかも知れない。うん、とにかくやろう。このコーナーの担当者である我輩ときちやうだって、超がつくほどの野球好きだからね。それじゃ、92年1月号のテーマは「激ペナ3はこれで決めた!!」だ。きっと、みんないいたいことが山ほどあるでしょ。ああだったらいいな……とか、こうだったらなあ……とかね。しめ切りは10月末日。たくさんの主張を待ってるよ。1月号のユーザーの主張にジャストミートだ!! (担当ときちやう)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「11月号ユーザーの主張」係

※ビッツでは、現在グラフサウルスのバージョンアップサービスを行っている。旧グラフサウルスのシステムディスクと3,000円(現金書留もしくは郵便小為替)で「グラフサウルス Ver.2.0」に交換してもらえる。詳しくは☎03-3479-4558(ビッツ)まで。



# COMING

ガミング スーン

## 新作ソフトを先取り

新しいハードも発表され活気づくMSX。年末発売のソフトのサンプルもドンドン編集部へ到着しているのだ。で、今月は光栄の『伊忍道・打倒信長』のMSX版の画面を初公開。ほかにも『ポッキー2』や『エル』、その他もろもろの新作情報をドーンと紹介しちゃうんだから！




## 伊忍道・打倒信長

■光栄

■☎045-561-6861

■ROM版10月下旬発売予定

ディスク版発売日未定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	11,800円
CD付きは14,200円	



◎迫力のパッケージイラスト

5月9日、PC-88版の制作発表会から5か月。ついに、われらがMSX版の画面を紹介するときがやってきた。これまで、11月だとか年末だとか発売日のほうがいまひとつはっきりしていなかったのだが、ROM版にかぎっては予定より早い10月下旬発売ということで落ち着きそうなのだ。これはハッキリいってビッグニュースである。この記事を読んでいるとき、すなわちいまは10月なわけだから、あ

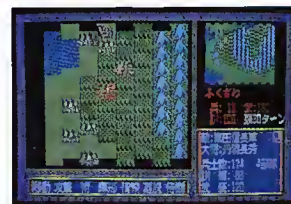
と何日かすればMSXで『伊忍道・打倒信長』が遊べるということ。これほど発売が早まるとはビックリだ。しかし、そのかわりといっではなんだけど、ディスク版のほうの発売があやしくなっているらしい。これは、「ディスクアクセスの回数の問題」(光栄側のコメント)だそう。で、現在発売を検討中とのこと。まあ、それはそれとして、ここは素直にROM版の発売をよろ



こぼうじゃないか。

ストーリーは、信長の軍によって壊滅の危機にさらされた伊賀忍者が、復讐を誓って旅に出るというもので、プレイヤーの役どころは信長ではなく伊賀忍者なのである。これまでとはまったく逆の展開で、なんだかワクワクするよね。

ゲームの前半は、主人公の修行時代にあてられ、自分自身や仲間となったキャラを成長させていくことが目的になっている。この前半部はほとんどRPGで、あるていど決められた流れにそってゲームは進んでいく。後半は待ってましたのヘクス戦。大名の配下として国同士の戦いに



◎後半のシミュレーションシーン

臨むシミュレーションのパートだ。もちろん最終目的はズバリ信長を倒すことだから、安土城内での信長との最終決戦に勝利すれば、めでたしめでたしというわけだ。

これまでの光栄の作品のなかでも、際立ってRPG色の強い『伊忍道・打倒信長』。来月はATTACKでドーンと攻略だ！

◎「ロールプレイングとシミュレーションの華麗なる融合」(資料より)のりこエシシオンゲーム第3弾。見れば見るほどRPGのよさはよく遊ばないね



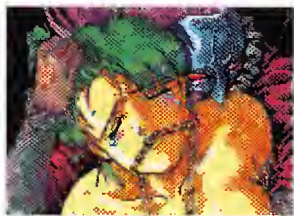
## ポッキー2 怪人赤マントの挑戦

■ポニーテールソフト

■☎0722-85-2060

■11月中旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	8,800円

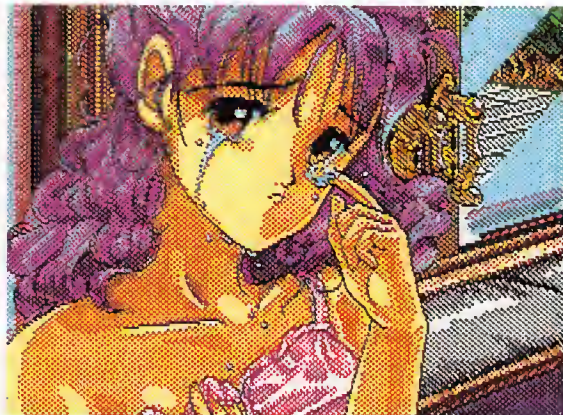


◆これが赤マントだ。正体は……?

そのかわゆくもエッチな美少女キャラで人気を集めた『ポッキー』の続編である。

舞台となるのは、今回ももちろんポッキー学園。この美少女盛りだくさんの学園に、赤マントをはおった怪人が現れ、女子生徒を襲うという事件が発生。久美子、美紀、ともこの新聞部美少女3人娘が、その犯人さがしにのり出すというのが大まかなストーリー。プレイヤーは、3人のなかの久美子(残念ながらまだ絵ができてない)になり、友達や先生などに聞きこみをしていくのだ。しかし、赤マントはそれをあざ笑うかのように犯行をつづけていく……。

ゲームはコマンド選択式のア



◆見よ、このグラフィックを。芸術的というかなんといいか、とにかくキレイなのだ。ちなみにこの女の子は写真部の奥村さすちゃん、赤マントに襲われて泣いているのだ。



◆なにやら危険な場面である。田中卓苗ちゃんのピンチ!!



◆新任の安田「すえ先生」は23歳はつきりってタイプである。

ドベンチャーで、なんといってもグラフィックの美しさがウリの作品だ。前作から1年後とい

う設定なので、2年生に進級した美紀や早苗に会えるのもファンにとってはうれしいぞ♡

## エル

■エルフ

■☎03-5386-9022

■92年1月発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	7,800円

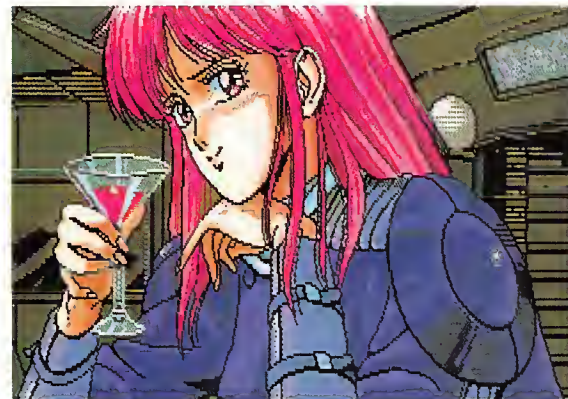


◆平和だったころの東京。だが戦争で……

エルフは、現在2本のソフトの開発を進めているが、今月紹介するのはアイコン入力方式のAVG『エル』だ。

西暦2005年、戦争による人類滅亡の危機を感じた国家の元首

たちは、平和を目指すというメガロアース計画を打ち立てた。しかし、反メガロアースのブラックウィドウなる勢力が出現。各地でゲリラ活動を繰り広げたのだ。国家では、ブラックウィドウを抑えるための組織を結成。プレイヤーはそのうちの1人、超A級スナイパーとなり、平和を取り戻すべく戦いに出るというストーリーだ。



◆この女の子がヒロインのエルちゃん。ゲームは、すべての行動をアイコンを使って操作していくのだ。けど残念なことにアイコン部分の入った基本画面はまだできていない。



◆グラフィックはこのように美しい

最初にアイコン入力方式と書いたとおり、このゲームではすべての動作を画面上にある15個のアイコンより選択していくのだ。たとえば、見るときはルーベのアイコン、たたくときにはコブシのアイコン、というぐあいにね。で、このアイコンシステムがいちばん力を発揮するのはエッチシーンなのだ。モミモミやレロレロなアイコンを選んで、女の子の体のせめたい部分にあてがっていき……。考えただけでもいい気持ちになっちゃうでしょ。新しいシステムの美少女AVG『エル』に期待だ。



## 開発中ゲーム情報

### ここだけの はなし

今月のビッグニュースは、なんといっても『ブライ下巻完結編』の移植決定につきるでしょう。くわしいことは112ページの「いーしょーくー情報」で書いているので、ここでは深くはふれないけど、とにかくうれしいのひとこと。編集部には「ブライ〜」に関するハガキが毎日たくさんとどいてた。みんな、いろいろいいことはあると思うけど、こうして発売が決まったからにはあたたかく見守っていいこうね。発売は来年の春ごろとのこと。なお、発売機種はMSX2になるかターボRになるかはまだ未定だ。

では、そのほかのゲーム情報いってみよう。

先月号でチラッと紹介した、ウルフチームの新作だが、タイトルが『NIKO』に決定した。読みかたは、(にこにこ)だ。MSX版は年末の発売になるということなので、

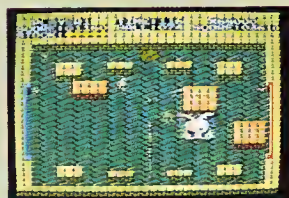
今回は完成間近のX68000版を借りて実際に遊んでみた。ゲームは、画面上に大量に出てくるボールを、ひとつでも多く相手のゴールに押しこみ得点を競うというもので、2人で対戦(1人のときはコンピュータと対戦)もできるアクションゲームだ。

MSX版にも期待したい。

いよいよ発売になるFS-A1GT(新ターボR)。今月号の22〜23ページを読んだ人は、もうわかっていると思うが、その新ターボR用



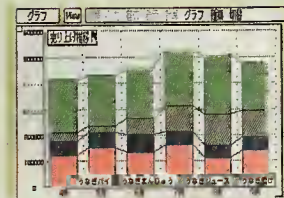
ついに発売が決定した『ブライ下巻完結編』。画面はPC-98版のもの



ウルフチームのアクションパズル『NIKO』。画面はX68000版のもの

のMIDI関連ソフトがビッツより発売になる。『μ・SIOS』は、MIDI演奏用のツール(ディスク版)で11月発売。『μ・PACK』のほうは、MIDIインターフェイスで12月の発売予定になっている。この2つをあわせると、A1-GT用にバージョンアップされた『MIDIサウルス』になるんだそうだ。

つづいて、ファミリーソフトの新作『龍の花園』だ。このゲームは学園を舞台にしたAVGで、姿を消してしまった幼なじみの女の子を捜すというもの。学園内で見つかった『龍の花園へ……』という謎のメモの意味は……? 発売は来年の1月の予定。



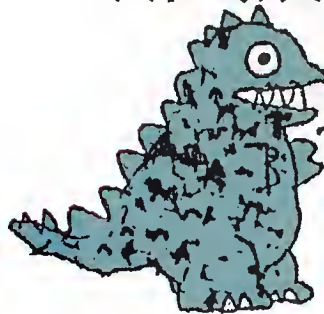
さっとうすぐ出る『ViewCALC』。これも待ち遠しい

来年1月、光栄から『ロイヤルブラッド』が発売になる。これは光栄初のファンタジーSLGで、オリジナルはファミコン版だ。

おつきは美少女の園アリスソフト。みんなお待ちかねの『闘神都市』が、12月15日に発売が決定した。ディスクアクセスを極力減らし、グラフィックの強化を目標に、現在急ピッチで開発が進められているとのこと。

あと、アスキーの『ViewCALC』。ちょっと遅れぎみで、今月中旬ごろの発売となりそう。年末も近いし、来月あたりはもっとたくさんの報告をしたいと思う。では、ごきげんよう。

### ソフトハウスの



うちにも  
いわせて  
ください

ソフトハウスの内緒のお話が聞けるこのコーナー。先月はお休みし

ちゃってゴメンゴメン。その分、今回はなかみも濃くしておいたからカンベンね。では、今月もいってみましょうか〜!!

### アリスソフト

やっとPC-98版の『ランス3』の開発が終了し、本格的に『闘神都市』MSX版の開発がスタートしました。当社のような貧乏メーカーは、人材不足で開発が遅れてしまい、ユーザー様に迷惑をおかけしますが、いましばらく待っててください。(TADA)

### エルフ

大変ごぶさたしております。長いことMSXユーザーの方々にはお待ちいただいてますが、これからのエルフはちがいます。グラフィックも新たに『ELLE(エル)』を発売いたします。なるべくオリジナルに近づけるようにがんばっております。(び)

### GAMEテクノポリス

やった、ついに『キミだけに愛を…』の発売よ!! ほんとうに本物の学園青春美少女ソフトは、これしかないわ!! 愛と青春と涙……。それが、このソフト1本ですべて楽しめるんです。もう、これは買わないわね。どうぞ、よろしく!! (千春)

### 光栄

秋です! 落ち着いたゲームをするには絶好の季節となりましたね。そこで、光栄からスペシャルプレゼント。今月下旬に『伊忍道・打倒信長』が発売されます。RPG要素がかなり強いので、いままでの光栄のゲームとはちがった味わいが楽しめますよ。(高)

### ホット・ビー

疲れに頭をほどよく刺激するには、これっきゃないっ! てなわけで、ホット・ビーではただいまPC-98版で好評の『スーパー上海ドラゴンズアイ』をMSXで発売します。タケルにて、年末発売されますので、浮気せずにとってちょーだいね♡(マエダキ)

### マイクロキャビン

やあみんな、病気かな? うん、それはよかったね。もっと病気になれる『幻影都市』が待ち遠しいだろ! なにしる超美形キャラ続出あり、同性愛あり、なんでもあり! 今回悪役キャラの家庭の事情(うっ悲しい)までわかる展開が面白いぞ!! (新美)



ひとめで  
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

## MSX新作発売予定表



この情報は

9月19日

現在のものです!

記号の意味★無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。  
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武蔵(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	4日 サーク・ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円□
	4日 ピンクソックス7(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	8日 ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円□
	上旬 キャル2(D)/パーティーソフト/7,800円
	中旬 きゃんきゃんバニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/7,800円
	中旬 ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円
	下旬 ぶよぶよ(D)/コンパイル/6,800円□
	下旬 伊忍道・打倒信長(R)/光栄/11,800円□
	伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円□
11月	7日 MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	8日 ディスクステーション#31(D)/コンパイル/1,940円□
	上旬 沙織・美少女たちの館(D)/フェアリーテール/7,800円□
	15日 NIKO <sup>2</sup> (D)/ウルフチーム/価格未定□
	中旬 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円□
	中旬 狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円□
	26日 ビーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7,800円□
	下旬 ★幻影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円□
	？ ★μ・S I O S(D)/ビッツ/29,800円
	？ サウルスランチVOL.5(D)/ビッツ/3,400円□
	？ サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツ/3,400円
12月	6日 ディスクステーション#32(D:CD付き)/コンパイル/8,800円□
	7日 MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	10日 笑っせえるすまん第1巻(D)/コンパイル/3,980円□
	15日 闘神都市(D)/アリスソフト/6,800円
	17日 アウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円□
	？ ★μ・PACK(MIDIインターフェイス)/ビッツ/19,800円
	？ 戦国ソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□
	？ シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/8,800円□
	？ スーパー上海・ドラゴンズアイ(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビー/価格未定□
	？ ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	？ 美少女大図鑑(仮称)(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/価格未定

92年1月以降と発売日未定

タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
エル(D)/エルフ/7,800円
フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
ロイヤルブラッド(R)/光栄/価格未定□
ロイヤルブラッド(R:サウンドウェア付き)/光栄/価格未定□
ロイヤルブラッド(D)/光栄/価格未定□
ロイヤルブラッド(D:サウンドウェア付き)/光栄/価格未定□
麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定□
夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
ソーブランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円
スコアサウルス(D)/ビッツ/9,800円
龍の花園(D)/ファミリーソフト/価格未定
3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円□
ブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定□

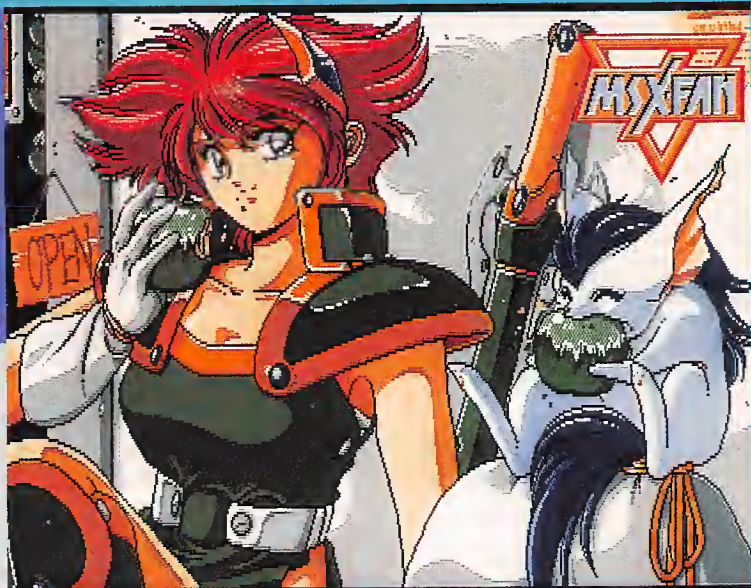
### ハード

発売予定日	商品名(機種)/メーカー名/予定価格
11月1日	★FS-A1GT(MSXターボR)/パナソニック/99,800円□



# スーパ 付録ディスク の 使 い 方

前号のディスクはどうだったかな。今月も充実した内容でお届けしよう。ディスクですぐ遊びたいと思うが、まずここを読んで使用方法や注意点を理解してほしい。またファンダムなどの掲載プログラムは各ページを参照のこと。



## は じ め に

最初にこのディスクの仕様をいっておく。MSX2・VRA M128K以上を対象とし、2DDである。もちろん、MSX1でも直接ファイル呼び出して遊べるものもある(ファイル名などは121ページの表を参照)。

さて、内容のほうはほとんど右の写真のメニューから選んで遊べるけど、一部は使いやすさやシステム上の都合などの理由でBASICやMSX-DOSから呼び出すもの、またコピーして取り出して使うものがある。

## 起 動 方 法

ふつうのゲームと同じようにディスクをディスクドライブに入れて電源を入れると自動的にディスクを読み始めてタイトル画面が出る。ちょっと待つのは

ガマンね。後はカーソルキーで好きなものを選ぶだけ。本体に電源が入った状態で始めるときはリセット。FMパックを持っていたら用意するのを忘れずに。

## タイトルからメニュー画面へ

ディスクが起動すると、初めにCGが出て、BGMが鳴る。そろそろメニューへ進もうと思ったら、スペースキーを1回押す。すると音楽の切れ目のところでBGMが鳴りやむ。BGMが鳴りやんだところで、カー

ソルキーを動かすと画面の位置を調整できるモードに入る。ここでテレビのクセを直しておくと思えるわけ。これでいいと思ったら、スペースキーを押す。これで、メニュー画面に入れるようになる。

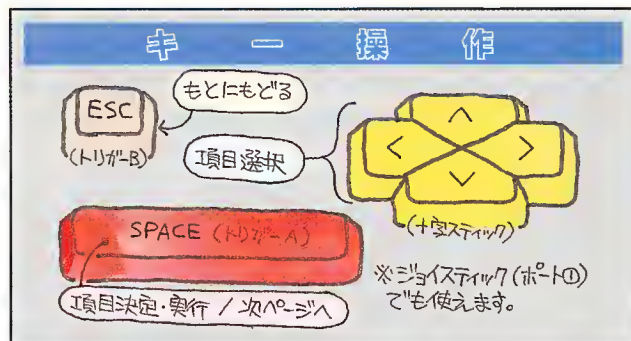
## 基本キー操作といくつかの決まり

☆メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここでESCキーを押せばまたメニュー画面に戻る。

☆コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すとつぎの小メニュー画面へ。小メニュー画面は、そのコーナーのファイルを説明したり、いくつかのゲームのタイトルが出て、それをさらに選択していくもの



◎先月とデザインを少し変えた。各コーナーへの入り口はここ



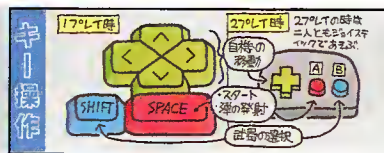
や、メッセージばかりのコーナーなどがある。ここもESCキーでメニューに戻る。☆小メニューでスペースキーを押すと、収録プログラムが実行されたり、メッセージが先に進んだり、メッセージを終えてメ

ニュー画面に戻ったりする。☆ディスクを読んでいるとき(ディスクドライブの赤ランプがついているとき)に、絶対にディスクは抜かないこと。☆など、このほか詳細は本誌の各コーナー参照のこと。





MSXの8年という長い歴史のなかで、キラリと光った名作を紹介したい。遊んでいると、思わずその頃の自分を思い出ししてしまう。MSX2+が発表になって、横スクロールの機能がついて『あーぱーみゃあどっく』が生まれたときのことを。



## 『あーぱーみゃあどっく』縦と横スクロール2タイプ

◎T&Eソフト

付録ディスクから直接遊べない。遊ぶには①フォーマットすみの新しいディスクを用意②付録ディスクを起動し『オールデイズ』の小メニュー「あーぱーディスク作成」を選ぶ③メッセージ中に「B:」とあればコピー

されるディスクを入れスペースキーを押し、「A:」とあれば付録ディスクを入れスペースキーを押す。約20分何度も繰り返す。2ドライブの人は事前にBドライブに入れておけば勝手に行う④コピーされたディスクはディ

スクを入れた状態で本体の電源を入れ起動。「Extract?」で「Y」⑤自動的に解凍を約8分で

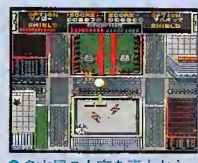
やる⑥終わったらリセット。ファンクションキー1で縦、2で横スクロールが遊べる。

### T&Eソフト氏のコメント

そもそも『レイドック2』のプレゼント用に開発を始めたゲームですが、当時このようなローカルゲームを作るのに喜びを覚えていたのをなつかしく思います。オープニング、エンディングを見て「しょうもない」と思うかもしれませんが、当時はこれでも感動したものでした。縦スクロールより横スクロールのほうが難易度が低いのでMSX2+以上を持っている人は、先に横スクロールから始めたほうがいいと思います。テレビ塔を破壊するとエネルギーが増えるので、2プレイで遊ぶときは合体してテレビ塔を破壊してください。2人ともエネルギーが増えてとてもラッキーです。



●縦スクロール版 (MSX2用)



①名古屋の上空を真上から

●横スクロール版 (MSX2+用)



②ビル街から地下鉄へ

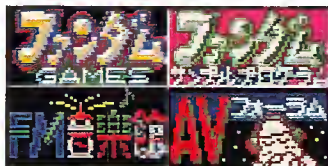
MSX2+だけ、  
ガクガクでも根性で  
プレイする  
横スクロール版



③縦横状に切り換わる

ブルバップ	エビフライ	パチンコ玉	アカ矢	ワイロー	センナリ	キシメン	アオ矢	ロワイロー	ナゴヤコーチン
レイドックで一般的なミサイル。合体中はブルドッグ	前2方向に出る。地雷のような働き。名古屋名物?	移動している方向に飛ばせる。合体中は方向制御可能	単に横に飛ばすのみ。か弱い武器。元にくいのも難点	進行方向に飛ばす。抹茶、小倉、桜などに色に変化する	バリア代わり。名古屋のドラ焼き風菓子「モチーフ」	レーザー。見た目が細いのでむしろキシメンに命名	地面から出る。敵に向かう誘導ミサイル。見分けにくい	後ろ攻撃用。合体中は空中物に誘導ミサイルの働き	貫通力をもつ強力な武器。合体中は尾長コーチンに

DOCKING	
合	体!
縦と横に合体できる。いずれも武器が強力になり、いうことなし	



### ■ファイルとは

ディスクを入れずに本体を起動して、BASICの画面が出てから付録ディスクを入れ、filesと打ちこんでリターンキーを押してみよう。付録ディスクの「内容」がずらずらと表示される。今月はこれがぜんぶで84本ある。この1本1本が「ファイル」と呼ばれるものだ。

ファイルには、グラフィックデータやメッセージのデータ、マシン語プログラム、BASICプログラム、そのほか、いろんなファイルをひとまとめにし

この4つは、せんふファンダム班が制作を担当しているプログラム系のコーナー。今月は基本的なアドバイスを。

た小難しいものなど、いろいろな種類がある。しかし、ファンダムGAMESなど、4つのコーナーで扱っているファイルは、すべてBASICで扱えるわかりやすいものばかりだ(ただし、121ページの表に出ていないシステム用のファイルはBASICでは扱えない)。

### ■BASIC画面から呼び出す

具体的にいうと、AVフォーラムの「EARTH」というファイルがSCREEN5のグラフィックデータであるだけで、ほかはぜんぶひつうにLOADできるBASICプログラムなの

だ。この「EARTH」にしても、「EARTH-L2、AV」というBASICプログラムが実行中にBASICの命令で読み出している。

だから、この4つのコーナーをよく使うユーザーは、いちいち付録ディスクのシステムを立ちあげなくても、BASIC画面から直接ファイルを読みこんで使うといい。それに、今月も2本、付録ディスクのシステムと相性の悪い作品(『体操人類マッタン』、『激走BATTLE』)があって、これは直接読みこんで走らせるしかない。

### ■便利なファンクションキー

BASIC上で、ディスクのファイル一覧を出したり、LOADしたり、などがやりやすくなるファンクションキ 設定フ

ログラムを「FUNCTION.SBY」として今月のディスクに収録してあるので試してみよう(使い方は48ページ)。

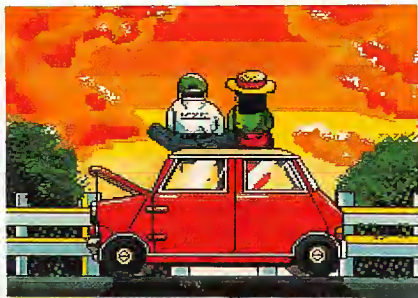
ところで、この付録ディスクのメニューから各プログラムを呼び出して動かしていると、よく理由のわからないエラーが出ることもあるらしい。それは機種種のせいかもしれないし、ディスクドライブのヘッドが汚れているせいかもしれないし、もっとほかの理由かもしれない。しかし、いずれにせよ、とりあえず、電源を切って、BASICを立ちあげ、直接ファイルをLOADして実行してみよう。それでもうまく動かなかったら、そのディスクはほんとうに不良品かもしれないので、編集部に問い合わせしてほしい。





今回は紙芝居部門から1作品でおじゃる

紙芝居部門の「空を見る気持ち」を見るには、まずフォーマット済みの新しいディスクを用意しておじゃる。つぎに付録ディスクのCGコンテストを選んでスペースキーを押していくとコピーを始めるマロ。画面の指示にしたがってコピーが終わったら、コピーしたディスクを入れてリセットしたもれ。すると、変な文字が表示されたのち「Extract?(Y/N)」と表示されるので「Y」キーを押すマロ。これで解凍作業が始まるおじゃる。すべてが終わって「OK」の文字を表示したのちもう1度リセットすると始まるマロ。「PIC」という拡張子はCGツールで読めるファイルです。

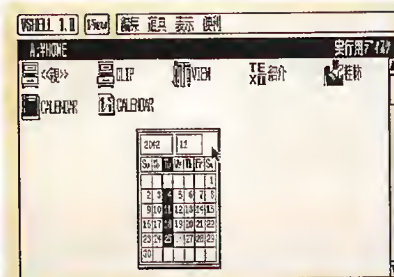


MINI(車の変称)が美しいCGでおじゃる



MSXViewで使用するカレンダー

アスキーから発売中のターボR専用ソフト「MSXView」で使用する「デスクアクセサリ」(DA)の「CALENDAR」が入っている。これを使うには、まずBASIC上で付録ディスクに入っている「COPYDA.BAS」をLOADし、実行させる。これが「MSXView」にコピーするプログラムだ。メッセージどおりにやると、付録ディスクからふだん使っている「MSXView」のディスクにコピーされる。それで全部終わり。新ターボRのA1GTは、付属の「MSXView」用のディスクに、もちろんハードディスクもさっきと同じようにコピーすればOK。



使用方法は「本」の絵文字のファイルの中に入っている



グリーク作曲のMIDI演奏用データ

先月は、ディスクの容量のパンクで掲載を断念したMIDI演奏用データ・グリークの「ピアノ協奏曲」を収録。これを実行するには、ビッツァー発売の「MIDIサウルス」が必要。また、このデータはローランドのCM-32L用である。

ソフトを準備したら、ディスクを選び、付録ディスクをディスクドライブに入れて「Load」、つぎに「Mail」を選べば、データを読みこんで終了。あとはスタートさせるだけ。なお、このデータはビッツァーから発売の「スコアサウルス」に収録のものと同じ。また、新機種A1GTにも対応予定だが、いまのところ詳細は未定だ。



付録ディスクからMIDIの全ファイルをロード

## 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

### 募集①〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いすれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。そろそろ10月情報号のがきているけど、よいものばかりだ。しめきりは毎月末日。

### 募集②〈BGM係〉

タイトルで流れている軽快なBGMに新しいメロディをつけて楽しもうという企画。このプログラムは、BASIC上からファイル名「TITLEBGM.FM」で呼び出すことができ、そのFM1、FM5のMMLを書き換えることでかんたんに行える。リズムが同じでも、違ったメロディというのはおもしろいでしょ。投稿は「FM音楽館」と同じ方法で(81ページ参照)。これも毎月随時募集。

### 募集③〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクの中に入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。とくに、最近のハガキを読んでいるとパソコン通信で得られるツールにすいぶん関心をもっている人が多く、30才以上の人の手紙もいままで以上に増えている。どうか、学校の

先生やいろんなMSXにたずさわっている人たちをお願いします。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載など積極的に行っていく予定なので、ご協力を。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるソフトなど、とにかくMSXのためになるものなら随時受けつけ中!

### ●応募方法

いすれも、①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準ずるかたちで送ってほしい。いすれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集。こちらよろしく!

あ て 宛

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「スーパー付録ディスク〇〇」係



# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★ターボR専用に対応しています。[F]のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備 考
オールディーズ		縦スクロールシューティング	『あーばーみゃあどっく』縦スクロール版	AM_RUN . XB AM_RUN . BAT MYADDC . LZH	新しい何も入っていないフォーマットしたディスクを用意し、小メニューの「あーばーディスク作成」でゲームディスクを作ってください。詳しい方法は119ページをご覧ください。 ※「AM_RUN . XB」のファイルはコピー用、「AM_RUN . BAT」は圧縮されている「あーばーみゃあどっく」をふつうの状態に変身させる用、「MYADDC . LZH」は30近いファイルが1本に圧縮された「あーばーみゃあどっく」(縦横両方あり)本体のものです。
		横スクロールシューティング	☆『あーばーみゃあどっく』横スクロール版	「あーばーディスク」は作れません。かならず、小メニューのメッセージに従ってください。	
ファンダム・GAMES	ファンダム(P 32~)	掲載の全プログラム	目玉焼きた!! ●SUNOIVE ちゅうがえり大作戦ノ ●壁打ちピンポン ●3^2 ●ボクは忍者 猫、さがしてよう~ ●Marchen THE TOWER OF ANGEL ●侍操人頭マッドマン HIQUIRE ●激走BATTLE	MEDAMA / . FDG SUNDIVE . FDG CHUGAERI . FDG PINGPONG . FDG 3^2 . FDG NINJA . FDG NEKDSAGA . FDG MARCHEN . FDG ANGEL . FDG MATMAN . FDG HIQUIRE . FDG G-BATTLE . FDG	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム	BASICピクニック(P 28)	掲載プログラム	アナログ時計	TOKEI . BPY	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち(P 51)	掲載プログラム	●フックのサンプル	EASYP I PO. BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ講座(P 46)	掲載プログラム	●ファンクションキー設定プログラム	FUNOTION. SBY	BASICプログラムです。
	アルゴリズム甲子園(P 50)	テーマプログラム	●Orcのアルゴリズム	BADVSCOM. ALG	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館(P 72)	掲載プログラム	●MADNESS [F] ●夜明け2 [F] ●HAPPY DAY [F] ●ハウスミュージックふうサティ「ジムノペディ#1」 [F] ●ファイナル・ファンタジーIII「祭壇の洞窟」 [F]	MADNESS . FM YDAKE2 . FM HAPPYDAY. FM GYMND-JL. FM SAIDAN . FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の「ハイスクールラバイ」はディスクに収録されていません。 ※前号につづいてタイトルBGMが「TITLEBGM. FM」というファイル名で収録されています。BASICをたちあげて直接読みこんでください。
AVフォーラム	AVフォーラム(P 104)	掲載全プログラム	●規定&自由部門 ●今月の1本「地球」	NOVEMBER. AV EARTH-L2. AV EARTH	BASICプログラムです。
ほぼ梅庵のCGコンテスト	ほぼ梅庵のCGコンテスト(P 100)	掲載CG	空を見る気持ち	CG_RUN . XB CG_RUN . BAT MINI . LZH	新しい何も入っていないフォーマットしたディスクを用意し、それにコピーしないと見ることはできません。詳しい方法は120ページをご覧ください。※「CG_RUN . XB」はコピー用、「CG_RUN . BAT」は圧縮されているCGをふつうの状態に変身させる用、「MINI . LZH」は圧縮したCG本体のものです。
MSXView		「MSXView」上で動くアプリケーション	★拡張デスクアクセサリ(OA)+PageBookで読むDAMニュアル	CALENDAR. DA CALENDAR. BDK COPYDA . BAS	アスキーから発売されている「MSXView」が必要、ターボRでないとき動きません。
パソ通天国	パソ通天国(P 89)	誌上で紹介しているフリーウェア	mabTerm Ver.2.00(通信ソフト) 98アタッカーズ(ゲーム) PMext Ver.2.22(解凍ツール)	MT200DOC. LZH MT200M . LZH MT200R . LZH 98ATTACK. LZH PMEXT222. COM	MSX-DOSのディスクを作り、左の5ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは91~92ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P 16)	ピッソーによる十字軍トビラCG		MFAN11 . SC7 MFAN11 . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読み込むことはできません。
あてましょQ		ゲームのキャラ当てクイズ		Q . PIC Q . PL5	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読み込むことはできません。
B:		編集後記			
オマケ		「MIDIサウルス」の音楽データ	グリーグ・ピアノ協奏曲	GRIEG . MM1 GRIEG . MM2 GRIEG . MM3 GRIEG . MM4 GRIEG . MM5 GRIEG . MM6 GRIEG . MM7 GRIEG . MMB GRIEG . MM9 GRIEG . SUF	ピッソーから発売されている「MIDIサウルス」が必要。このデータはローランドのCM-32L用です。また、11月に発売予定のパナソニックのFS-A1GT(新ターボR)にも対応になる予定です。

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したア・カイバ・ソフトです。



## ゲーム業界のペレストロイカ

CGデザイナー木村明広の所属する「仕事場」ライトスタッフ



青山さん(左)と木村さん。ライトスタッフは、コンクリートむきだしサイバーバンクなどにあり、2階(写真)が営業部。3、4階に開発室がある。今年の6月に越してきたばかり

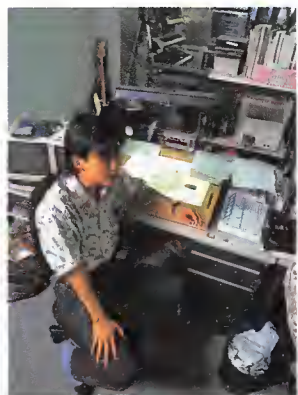


木村明広さん。21歳。エメドラ、アルシャークのグラフィックイメージはこの人の作品。会員77人を抱えるファンクラブまである。12歳から21歳の、絵の好きな女の子が中心。「100人来たけど割ったんです」。ひええ

付録ディスクのCGをかいている木村明広さんは、ライトスタッフというソフトハウスに「所属」している。

「開発部デザイナー・木村明広」という名刺もあるくらいだから、世間一般からすると「社員」なのだが、桑田真澄をジャイアンツの社員とはいわないのと似たような理由で「社員」とは呼びにくい。そして、ジャイアンツを会社とはいわないように、ライトスタッフも「会社」とは呼びにくい。

↑  
ゲームを作り出す人々をなんといえいいの。いろんな呼び方があるが、ここではうんとミーハーに「クリエイター」と呼ぶことにしよう。



木村さんの仕事場。鉛筆でかいてスクリーンで読みとってCGにしている。ゴミ箱のコンビニの袋がいそがしさを物語っている

どうやったらクリエイターになれるのか。木村さんの場合はこうだった。高校生のころ、PC88SRと「ダビンチ」とデジタイザ(点と線のデータを入力するための機械)を手に入れ、小学館「ポプコム」にCGを投稿した。これが第1歩。そのうち、声をかけられ、ポプコムでバイトをはじめた。これが第2歩。カットや攻略マップなどもかくようになり、前後して、ポプコムでRPG「サバッシュ」の企画が持ち上がった。このオープニングとエンディングのグラフィックを担当したのが、第3歩。その縁で「エメドラ・ドラゴン」(スタッフはほぼおなじ)のグラフィックをやって、第4歩。ご存知のとおり、これが木村さんにとっての出世作となった。

↑  
5歩目で、ライトスタッフの旗揚げに出会った。名前は、right stuff(正しい資質)から来ている。

「たとえば、いま、パソコンソフトの定価はそれを開発した時間に換算して決められていますが、これは一般の市場原理にあわない。(そのほか、業界全体に未成熟な点が多く)このままでは、いつまでたっても二流産業です。わたしたちは、この体質を変えていきたいのです」(ライトスタッフ取締役営業本部長・青山勝治さん)

そのために、ライトスタッフは新しいソフトハウスの形を試みている。その1つが開発スタッフのフリーラ

ンス化だ。開発社員は会社と作品(ゲーム)ごとに契約し、原則として前払いで印税をもらう。作品が売れなかったり、できなかったりしても、ふつうの会社と同様、最低保証の給料は出す。

「わたしたちは法人としての著作権を持ちません。開発スタッフ1人1人が著作人格権を持ち、会社は、その独占使用許諾を持つシステムです。このやり方はへたをすると、たいへん危険なことはわかっています。会社の存続をかけた試みなのです」(青山さん)

個人の著作権を保護することにこだわるのは、それがスタッフのやる気と自己管理に結びつき、ひいては、作品の質に反映すると考えるからだ。

ところで、MSXの予定はないのか。「気持ちではありますが、新参者なので情報がなくまだ動けません。しかし、アグレッシブ(積極的)に活動中です」



ゲームはすでに文化であり、ゲームソフトは商品というより作品だ、という青山さん。これもライトスタッフの理念の1つ

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳達宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英  
+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史  
+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦  
+星野博和+浜野忠夫  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰  
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見  
山つづじ+成田保宏+南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
街あけす+関ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社  
●付録ディスク制作  
SYSTEM PROGRAMMER  
上岡啓二(UKP)  
TITLE CG DESIGNER  
木村明広(ライトスタッフ)  
TITLE BGM COMPOSER  
山藤武志(STING)  
DISK MAKER  
化成バーベイトム(株)

### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆MSXの新機種が発表された。ViewとMIDI端子が付いて、RAM612KBのターボR。いろんな見方があるだろうが、ヤナーエフでもエリツインでもなく、ちょうどゴルバチヨフだったと思う◆個人的には、PLAY文でMIDI信号が出せる、という点が興味深い。はやく試したくそうずうずしている◆ところで、もと十字軍のボスのMクンが毎週木曜日夜10時ころ、あるAMラジオ番組にスカトロなんとかというニックネームで登場しているらしい。編集部は文化放送が入りにくいのでよく聴こえないけど。

### A D ★ INDEX

アスキー	4
電子技術教育協会	82
徳間書店	87、88
日本カルチャースクール	43
日本進学指導センター	98
日本テレネット	83
日本ファルコム	表3
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4
もものきはうす	86

次号は、BGM集まで付いた、カンペキな『幻影都市』特集ともしいろいろ

11月7日発売 予価980円



# Falcom



## 日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。



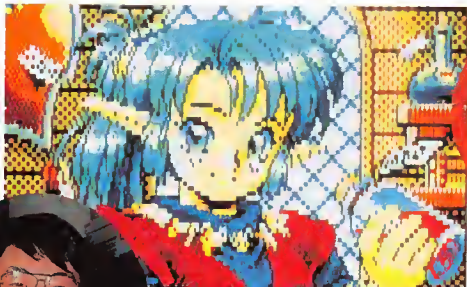
イスⅠ  
イスⅡ  
イスⅢ



ドラスレ  
英雄伝説

超新作

ソニック・ザ・ヘッジホッグ  
ソニック・ザ・ヘッジホッグ  
ソニック・ザ・ヘッジホッグ



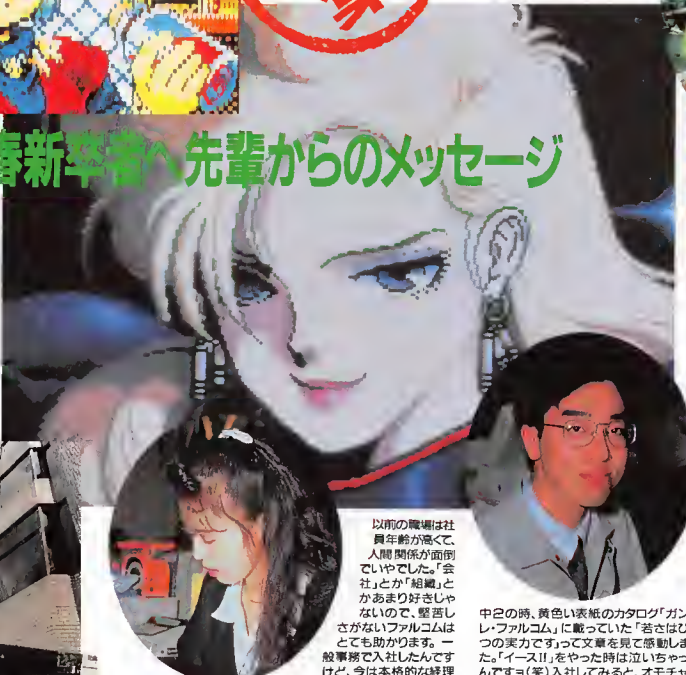
▶新作開発中



### 来春新卒者へ先輩からのメッセージ



自分が本当にやりたいことを仕事にしたい。いいゲームを作りたいから私はファルコムに入社しました。他のソフトハウスにいる先輩から開発現場の話は聞いていたのですが、入社してみると雰囲気がいずいぶん違いました。まさか、ネクタイをしてゲームを作るとは思っていなかったけど、「仕事をしている」って感じがして私は気に入っています。入社3ヶ月ですぐやりたい仕事につけたのもラッキーだし、社内全体が落ち着いた感じで、うるさいと気が散る私には非常にありがたいです。  
草野君 (法政大工学部卒 22才)



以前の職場は社員年齢が高くて、人間関係が面倒でいやでした。「会社」とか「組織」とかあまり好きじゃないので、堅苦しさがないファルコムはとても助かります。一般事務で入社したんですけど、今は本格的な経理事務もやらせてもらっています。

イベントの手伝いやいろいろいる経験ができるので、本当におもしろい会社です。完全週休2日も魅力だし、個性の強い人が多い割に会社のイベントではフキアイになってたりして、普通の会社とは一味ちがいます。 本田さん(事務担当 年寄7才)



中2の時、黄色い表紙のカタログ「ガンバレー・ファルコム」に載っていた「若さとはひとつの実力ですべて文章を見て感動しました。」「イスⅡ」をやった時は泣いちゃったんですよ(笑)入社してみると、オモチャ箱をひっくりかえした様な毎日で、退屈しない、ドキドキの連続です。みんなすごく家庭的で18才のガキが入ってきて一人前に扱ってくれるのが最高です。この前、ゲームの企画書を提出したんです。ゲームシナリオやアニメビデオの企画、オリジナルグッズも作ってみたいし、もう、やりたい事の大盛です。前田君(武生工業高校卒 18才)



▶独身寮



▶TSK 湯沢保養所



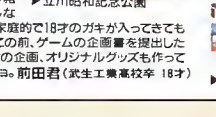
▶研修旅行



▶TSK 龍山保養所



▶立川昭和記念公園



▶スタジオ録音

■募集

ゲーム制作担当スタッフ 30才位迄

①グラフィック・イラスト ②プログラム  
③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ

その他スタッフ 35才位迄

①製品企画営業 ②デザイン・広告  
③出版編集 ④キャラクター商品企画  
⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務  
⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

■待遇

大卒初任給174,000円(平成3年)、  
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、  
各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、  
定期健康診断、TSK保養所、厚生施設  
全国各地の利用

■休日休暇

完全週休2日制、祝日、年終年末(10日間)  
夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、  
初年度6日) ●年間休日休暇126日以上

■勤務

立川(本社)、代々木 9:00~17:30

■関連会社

(株)ファルコム・プランニング・オフィス  
(株)ファルコム・クリエイティブ・オフィス

■応募

①履歴書(写真は必ず貼って下さい。)

②作品(例えばグラフィック希望ならイラストを2~3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

\*①②をご郵送下さい。  
こちらからご連絡致します。  
\*不明な点があれば遠慮なくお問い合わせ下さい。

■応募先/ 日本ファルコム株式会社  
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4  
トミオビル BOX-M10宛  
0425-(27)-0555(代表)



もちろん来年度新卒者も同時募集



Panasonic

# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



**ターボRの実力①**

新開発16ビットMSX CPU  
R-800 内蔵 ゲーム  
ワープロも、サクサク



**ターボRの実力②**

PC並みのグラフィック  
MSXが、コントロール

**ターボRの実力③**

MSX-DOS2搭載、メインRAM  
256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ CPU処理  
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍  
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機  
能など驚異の機能を満載。MSXをますます  
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した

## A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも  
そのまゝ5〜6倍速で実行(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載  
(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM  
256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶ 音声ガイドでできるPCM録音  
「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶ 内蔵ワープロもスピー  
ドアップ 対話感覚で使える音声ガイド付 ▶ 電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。  
● MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社  
の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)  
をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1005 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業部 MXF 係まで。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社